WARHAMMER
LA SOMBRA
SOBRE ALBIÓN
GAMES
WORKSHOP

Introducción

Bienvenidos a *La Sombra sobre Albión*. Este suplemento se ha escrito con el propósito de permitir a los jugadores participar en nuestra campaña mundial de Warhammer. En estas páginas encontrarás toda la información de trasfondo relacionada con Albión y la campaña de *La Sombra sobre Albión*, nuevas reglas (incluidos dos nuevos tipos de personaje y un monstruo especial) y seis escenarios para que tu ejército pueda librar sus batallas en la eternamente lluviosa isla de Albión.

Además de esta información, hemos incluido reglas que te permitirán organizar tus propias campañas con la Isla de Albión como escenario por si no puedes tomar parte en esta campaña mundial, bien a través de nuestra página web **www.games-workshop.es/albion.html**, bien mediante el correo tradicional. Estas reglas incluyen métodos para determinar qué tipo de Viento de la Magia sopla con más fuerza en cada momento, además de generadores de clima y de terreno.

Finalmente, hemos reunido todos nuestros conocimientos, acumulado tras cientos de campañas, para hablar más a fondo sobre los consejos que ya apuntamos en Warhammer. Esperamos que disfrutéis de *La Sombra sobre Albión* y que juguéis vuestras propias campañas en Albión durante muchos años.

Campañas Warhammer 2
Albión 4
Mapa de Albión 6
Las Sombras se reúnen 8
Los Emisarios Oscuros 10
Los Arúspices 11
Las Bestias del Cieno 12
Los Vientos de la Magia 13
Escenario 1 – Las Brumas se Retiran 14
Escenario 2 – Las Ciénagas 16
Escenario 3 – Las Piedras Ogham 17
Escenario 4 – La Calzada de los Gigantes 18
Escenario 5 – El Bastión de los Ancestrales 19
Escenario 6 – La Llanura de las Batallas 20
Ideas para Campañas 21
El Clima en Albión 22
Generador de Terreno de Albión 24

Escrito por Alessio Cavatore, Space McQuirk y Jake Thornton.

Idea original: Gav Thorpe y Rick Priestley.

Maquetación y edición: Talima Fox.

Ilustración de cubierta: David Gallagher.

Mapa de Albión: Nuala Kennedy.

Ilustraciones interiores: Alex Boyd, Paul Dainton, David Gallagher, Paul Jeacock, Nuala Kennedy y Karl Kopinski.

Miniaturas del Arúspice y el Emisario Oscuro esculpidas por Chris FitzPatrick

Miniaturas del Arúspice y el Emisario Oscuro pintadas por Kirsten Mickleburgh y Dave Thomas

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el Castillo de Citadel, Emisario Oscuro, 'Eavy Metal, Bestia del Cieno, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Arúspice y Warhammer son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

El dado de dispersión es un diseño registrado en el Reino Unido con el nº 2017484.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imagenes contenidas en ellos han sido producidas por artistas propios o por encargo. El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que estas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.. Todos los derechos reservados.

Ningún elemento de este producto puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma ni bajo ningún medio electrónico, mecánico, fotocopia o cualquier otro sin el permiso previo de Games Workshop. Copyright Games Workshop Ltd., 2001.

UK
Games Workshop,
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham, NG7 2WS

España
Games Workshop S.L.
Polígon Gran Vía Sud
C/Motors 300-304
08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Página web: www.games-workshop.es
Página web de la campaña *La Sombra sobre Albión*: www.games-workshop.es/albión.html

Campañas Warhammer

¿No sería genial que tus victorias te proporcionaran ventajas la próxima vez que librases una batalla? Piensa cómo sería si la suma de tus batallas marcasen la diferencia dándote una ventaja. Entonces sabrías que tu habilidad como comandante está siendo recompensada como es debido y que los dioses de la batalla te sonríen. Y ¿no sería mejor aún si todo esto formara parte de un PLAN mucho mayor? ¡Un plan en el que obtener la victoria en esa batalla significara salvar un pueblo de su inevitable destrucción o significara conseguir un tiempo precioso para que llegaran refuerzos para librar la batalla decisiva! Un plan en el que hasta tu último hombre luchara para conseguir alcanzar "el gran objetivo" y no simplemente para acumular cadáveres en tu recuento de bajas. Pues bien, esto, y mucho más, es en lo que consiste una campaña.

En una campaña, tú eres el general de un ejército que se abre camino no solo en el campo de batalla, sino también a través de las páginas de la historia. En una campaña, cualquier batalla es importante y los resultados de la más insignificante escaramuza abren el camino a las mayores glorias que están por llegar. En una campaña cada unidad adquiere su propia historia y es en una campaña donde la pérdida de tus mejores veteranos hará que afloren a tus ojos unas contenidas lágrimas de emoción.

Existen muchos tipos diferentes de campaña. Todas tienen sus partidarios, así que vale la pena que le pidas la opinión a varios compañeros. Además, si nunca has participado en una campaña, deberías tratar de leer las páginas 232-237 del reglamento de Warhammer. En ellas se incluye una disertación acerca de cuáles son los diferentes tipos de campaña posibles, así que es un buen punto por el que comenzar.

¿ABIERTA O CERRADA?

Un punto adicional que no se menciona en las reglas es la idea de que las campañas sean "abiertas" o "cerradas". Esto puede sonar complicado, pero en realidad sólo significa que la campaña tenga un final predeterminado o no lo tenga. En una campaña cerrada todo el mundo sabe desde un buen principio que, por ejemplo, se librarán cuatro batallas y que estas decidirán quién es el vencedor. En una campaña abierta no hay ningún número predeterminado de batallas y el vencedor se decidirá con el tiempo.

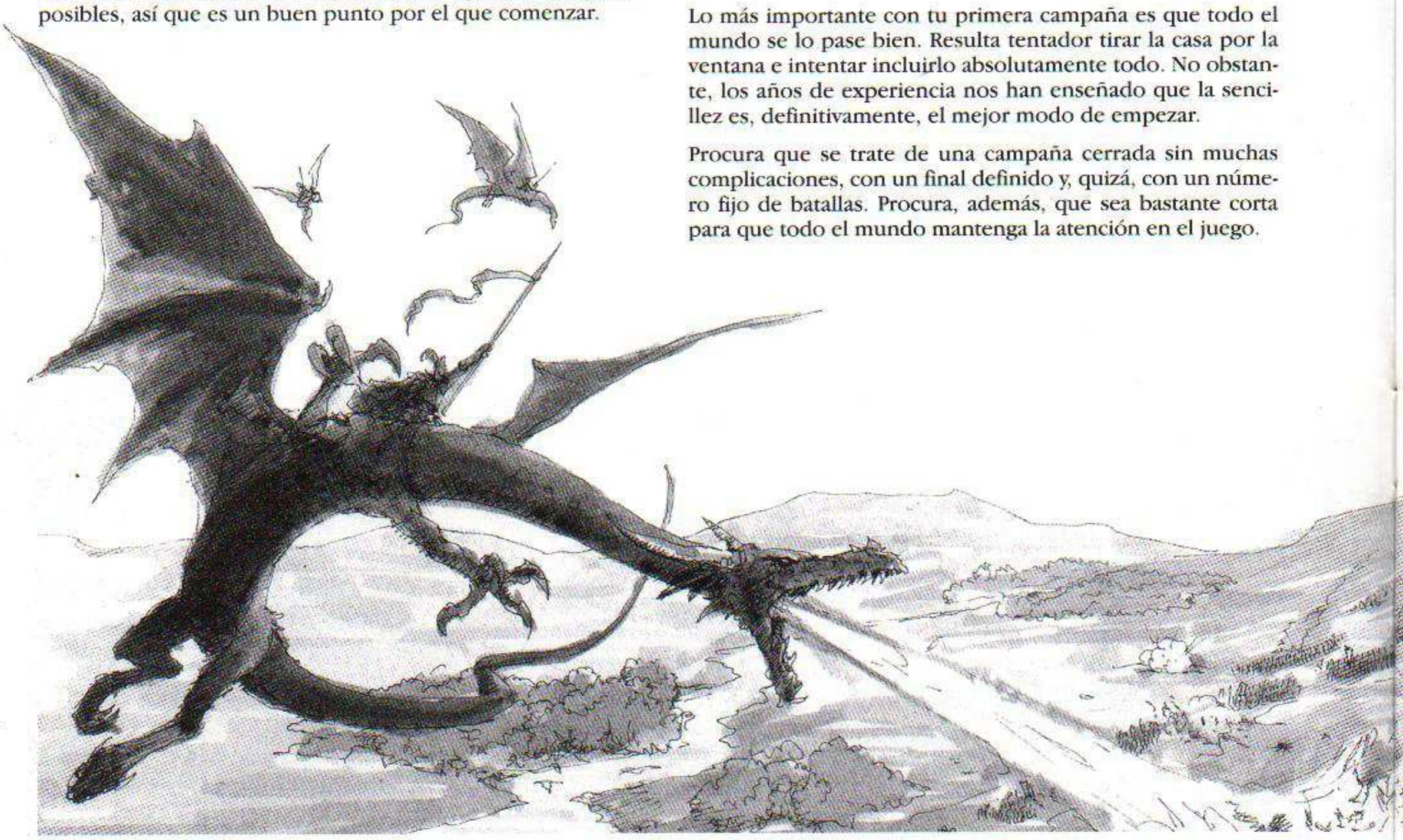
La ventaja de una campaña abierta es que puedes alargarla indefinidamente mientras sea divertida y todo el mundo disfrute de las batallas. No se acabará justo cuando las cosas se estén poniendo más interesantes solo porque se decidiera desde un principio que la cuarta batalla sería la última. Por otra parte, existe la peligrosa tentación de alargar la campaña más tiempo del que sería aconsejable y el desafortunado destino de muchas campañas abiertas excesivamente prolongadas es caer en el olvido a medida que sus jugadores se embarcan en otros proyectos.

Las campañas cerradas pueden dejar una sensación más artificial que las abiertas, pero son mucho más prácticas y fáciles de dirigir. Si vas a dirigir una campaña por primera vez, probablemente es mejor que sea una campaña cerrada. Así te harás una idea de qué se espera de una campaña y cuántas partidas debe tener. Siempre puedes ampliar esa campaña más tarde con esquemas más complicados.

TU PRIMERA CAMPAÑA

Lo más importante con tu primera campaña es que todo el mundo se lo pase bien. Resulta tentador tirar la casa por la ventana e intentar incluirlo absolutamente todo. No obstante, los años de experiencia nos han enseñado que la sencillez es, definitivamente, el mejor modo de empezar.

Procura que se trate de una campaña cerrada sin muchas complicaciones, con un final definido y, quizá, con un número fijo de batallas. Procura, además, que sea bastante corta para que todo el mundo mantenga la atención en el juego.



A la mayoría de jugadores les atrae la idea de jugar una campaña, pero muchos se dan cuenta que no pueden cumplir con sus partidas cuando llega el momento. No te interesa que todo el mundo se quede colgado esperando a que se juegue el último turno de una partida, así que empieza por una campaña corta. Así adquirirás un poco de experiencia y sabrás qué es lo que más os atrae a ti y a tus jugadores. Aprenderás en qué jugadores puedes confiar para asignarles papeles centrales en tu próxima campaña. Eso ayudará a que la campaña funcione mucho más fluidamente. Tampoco es necesario que excluyas a los que no pueden jugar cada semana o a los que solo pueden jugar esporádicamente; en lugar de ello, puedes introducirlos en la trama de otras maneras: podrían formar parte de bandas mercenarias errantes o ser aliados o personajes que ayuden o importunen a los participantes regulares como consideren oportuno.

PERIÓDICOS Y DIARIOS DE CAMPAÑA

Con la campaña de *La Sombra sobre Albión* utilizaremos tanto Internet como *White Dwarf* para manteneros informados de todo lo que suceda. Dado que en vuestras campañas no podréis utilizar ninguno de los dos medios, un periódico de campaña es una gran idea que no requiere invertir demasiado tiempo. No tiene por qué ser más elaborado que una única página donde diga quién ha ganado y quién ha perdido. La gente se interesará por la información que le ofreces, así que no te preocupes demasiado por la presentación (¡aunque los pergaminos escritos a mano y manchados de sangre tienen un aspecto excelente!). También sirve para que los generales proclamen sus desafíos y para que el árbitro informe de cualquier otra noticia adicional que tenga lugar sobre algún suceso o personaje de la campaña.

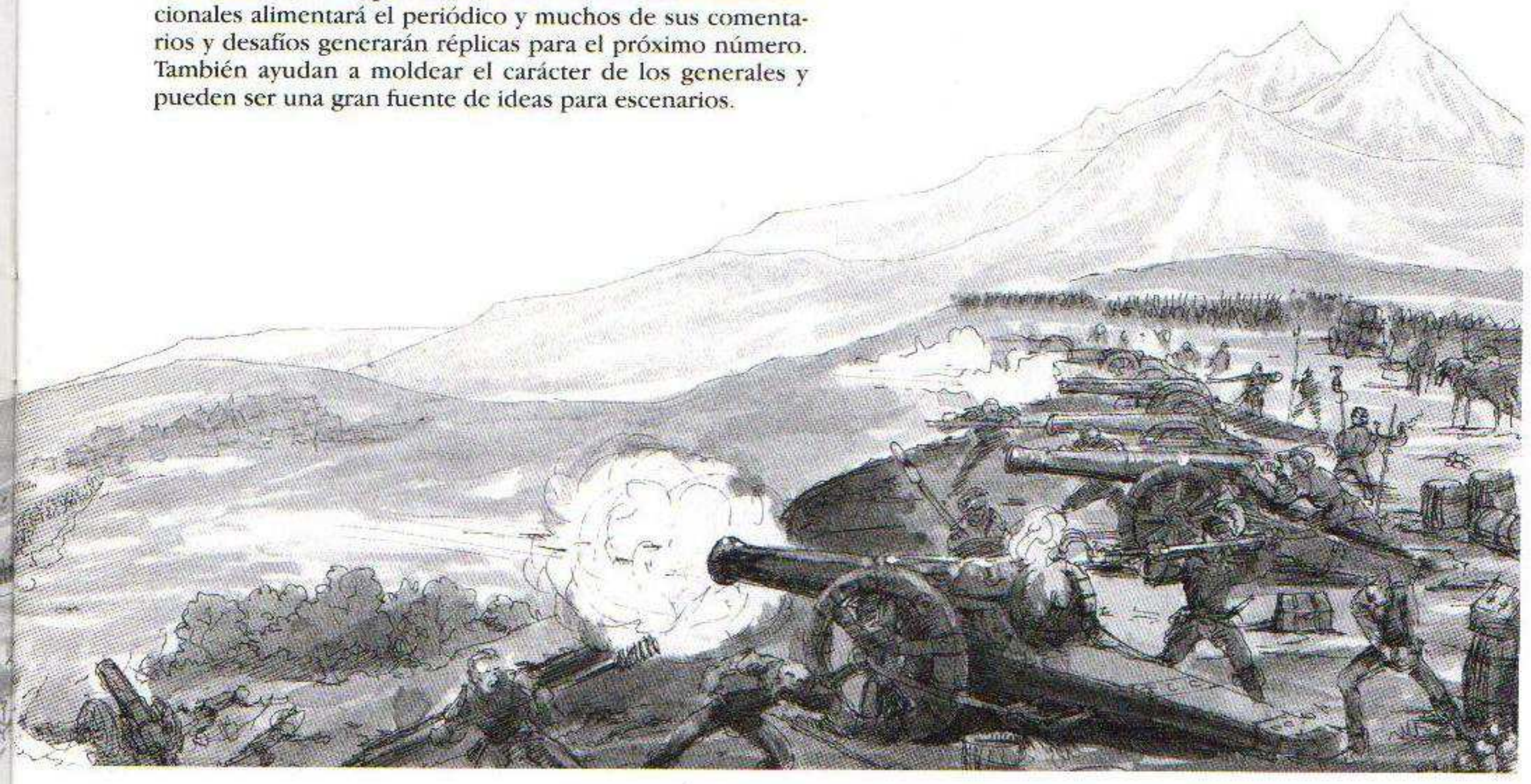
El periódico, si lo hubiere (no es imprescindible), lo suele redactar el árbitro, pero tal vez en el grupo haya un jugador con vocación de periodista que quiera practicar informando al mundo del desarrollo de la campaña.

No importa quién lleve el peso de este trabajo, siempre es divertido recibir contribuciones del resto de jugadores. Comprobarás que algunos son prolíficos y otros se muestran tímidos; no importa: la entrada de informaciones adicionales alimentará el periódico y muchos de sus comentarios y desafíos generarán réplicas para el próximo número. También ayudan a moldear el carácter de los generales y pueden ser una gran fuente de ideas para escenarios.

El aspecto de tu periódico dependerá, en gran medida, de la tecnología de que dispongas. Muchos jugadores tienen acceso a un ordenador, lo que puede ser una manera muy sencilla de hacer un periódico. Pero, ¡cuidado!, una vez que lo hayas puesto en marcha, te será imposible resistirte a incluir fotos, diagramas, ilustraciones...

Un diario de campaña puede ser algo tan sencillo como una colección de los periódicos, aunque a veces es más elaborado que eso. Es más interesante en las campañas de larga duración, ya que las brumas del tiempo suelen volver borrosos los detalles sobre batallas antiguas en la memoria de los jugadores. Si el árbitro (que, al fin y al cabo, debería saber mejor que nadie cómo ha ido todo el asunto) guarda un registro por escrito de todo lo que pasa en la campaña, puede ser muy estimulante para los que participaron en aquellos sucesos el hecho de leerlos tras finalizar la campaña.

Otra utilidad del diario es la de sugerir nuevos escenarios o batallas a medida que avanza la campaña. Al releer el diario, te acuerdas de qué personajes han muerto y, por lo tanto, exigen ser vengados o de cuáles fueron capturados y deben ser rescatados. Tal vez te refrescará la memoria acerca de aquella zona que pensabas explorar antes de perseguir a los Orcos de las colinas o te recordará dónde estaba el tesoro de los valles. ¡Tal vez te convenza de que hay algún general que merece una buena patada en el trasero!



Albión

Mucho antes de que el Hombre descubriera por primera vez el secreto del fuego, milenios antes de que el primer Elfo aprendiera el arte del tiro con arco, una raza conocida simplemente como "los Ancestrales" forjó el mundo. Las leyendas explican cómo los Ancestrales manipularon el ir y venir de la magia para moldear la tierra a su voluntad y cómo plantaron las semillas que darían forma a los vastos bosques que iban a cubrir el mundo. Las razas de los Elfos, los Enanos y los Humanos eran como niños para ellos: niños a quienes nutrían y enseñaban. Se dice que incluso los grandes Dragones eran meros juguetes en manos de aquellos seres divinos.

Y llegó un día en el que los Ancestrales escogieron la isla de Albión como uno de los lugares donde construir sus hogares. Poco se sabe de ese sitio, pues son pocos los que han llegado siquiera a visitar Albión y menos aún los que han regresado de este misterioso lugar. Forjaron una isla paradisíaca en la que el sol brillaba y las plantas florecían con gran facilidad. Reunieron a los individuos más valientes y sabios de cada raza y les instruyeron en el arte de la magia y en otras habilidades. A los Enanos les explicaron el secreto de cómo forjar runas y a los Elfos les enseñaron cómo dominar los secretos de la hechicería.

Los Ancestrales creían que la raza que ellos llamaban el Hombre era demasiado primitiva para aprender, pero pronto les sorprendió la presteza con la que la Humanidad se adaptaba a su entorno. Quedaron tan impresionados que seleccionaron a unos pocos de entre aquellos primitivos habitantes de las cavernas y les enseñaron algunos de sus secretos. Aquellos que fueron elegidos recibieron el nombre de Arúspices, pues era su deber mostrar al resto de su tribu el verdadero camino hacia la luz. Instruyeron a sus estudiantes y les incitaron a expandirse por el mundo y poblar todos los continentes. Mientras tanto, los Ancestrales los contemplaban con atención y, a cambio, los Humanos los veneraban como dioses y erigían templos en su honor. De todas las razas, el Hombre fue la que más impresionó a los Ancestrales, pues parecía capaz de adaptarse a cualquier clima, ya que en cada rincón del mundo florecía rápidamente alguna pequeña tribu humana.

Los bajorrelieves hallados en los templos piramidales de los Slann, en lo más profundo de las selvas de Lustria, así como las canciones más antiguas de los bardos de los Altos Elfos narran el gran desastre que sobrevino a los nobles Ancestrales. Un portal mágico, su forma de acceder a otros mundos, se derrumbó y se vieron forzados a huir del joven mundo que acababan de crear para no quedar atrapados en él. Incapaces de ayudar a las razas que habían traído a aquel mundo, los Ancestrales no tuvieron otra opción que dejar que se valieran por sí mismas. Su regalo de despedida fue crear una raza de guerreros gigantescos que protegería a los habitantes de Albión.

La destrucción del portal abrió una gran grieta en el tejido del cielo que permitió a las fuerzas del Caos adentrarse en el mundo. Cuando las sombras del Caos envolvieron la tierra, hordas enteras de demonios deformes y todo tipo de horripilantes bestias descendieron desde el norte en un sanguinario ataque. Muchos de los sabios Slann, los sirvientes más privilegiados de los Ancestrales, fueron los primeros en caer. Eran una raza valiente e intentaron acabar con la primera oleada de atacantes, pero eran demasiado escasos y demasiado débiles. Huyeron y se ocultaron bajo la protección de las densas junglas de Lustria. Lo siguiente que hicieron las hordas del Caos fue centrar su atención en los Elfos, pero los Ancestrales habían enseñado bien a sus hijos. Los Elfos construyeron un vórtice en el mismo centro de Ulthuan para contener y repeler a las sombras oscuras. Los magos élficos crearon este vórtice mediante la construcción de una serie de círculos de piedras concéntricos que absorbían y dispersaban la energía del Caos. En su arrogancia, los Elfos pensaron que solo ellos eran los salvadores del mundo, pero esto no era cierto.

Concentrar su ataque sobre Ulthuan y dejar de lado la isla de Albión supuso un error fatal en el plan de conquista de las hordas del Caos: los Arúspices o Druidas, como los llamaban la gente de Albión, reunieron a los Gigantes y les pidieron que construyesen para ellos una serie de círculos de piedra. Con tan inmensa fuerza a su disposición, los Arúspices pronto dispusieron de gran cantidad de estos círculos pétreos, cuyas propiedades místicas les permitirían canalizar sus hechizos para confinar a las fuerzas del Caos en el norte.

En muchos sentidos, su maestría en este tipo de magia superaba a la de los Elfos. No solo eran capaces de contener las energías del Caos, sino que, además, podían utilizar las piedras para tejer un velo de niebla alrededor de la isla y así proteger las Piedras Ogham, como pasaron a denominarlas, del peligro. Los Elfos sin duda habrían sucumbido si no hubiera sido porque los Druidas de Albión habían reducido el flujo de energía caótica. No obstante, la neblina que rodeaba la isla ocultó, además, el sol. Algo en la naturaleza de los círculos de piedra atraía la lluvia y las tormentas y, en un corto periodo de tiempo, la fértil tierra de Albión se convirtió en una región encharcada donde apenas crecían unos pocos cultivos raquíticos.

Al absorber gran parte de la energía del Caos, el propio suelo de Albión empezó a deformarse y, lo que una vez fueron fértiles campos, se convirtieron rápidamente en lodazales en los que un hombre podía hundirse sin dejar rastro. Los tupidos bosques y selvas de la isla se convirtieron en lugares salvajes donde los espinos y las plantas venenosas privaban de vida a los árboles. Muchos temieron entrar en aquellas llanuras que una vez fueron bellas y aquellos que lo intentaron no volvieron a ser vistos. Ni siquiera las criaturas de Albión fueron capaces de escapar a los efectos de las mutaciones provocadas por el Caos y, poco tiempo después, los chamanes de las tribus ya explicaban historias sobre los terribles monstruos que merodeaban por los rincones más oscuros y aparecían por la noche para caer sobre los incautos.

Fue el precio que tuvieron que pagar los Arúspices. Si tenían que detener las oscuras fuerzas del Caos, Albión tenía que permanecer oculta. Los Arúspices encomendaron la misión de proteger los círculos de piedra a los mismos Gigantes que los habían construido. Estos Gigantes, que se dice que fueron creados a partir de la propia tierra, eran seres extremadamente inteligentes y sabían lo importante que era su labor de vigilancia. Durante algún tiempo reinó la tranquilidad. Los Elfos florecieron como raza y aprendieron mucho del mundo a través del contacto con otras razas más primitivas, como los Enanos y los Hombres.

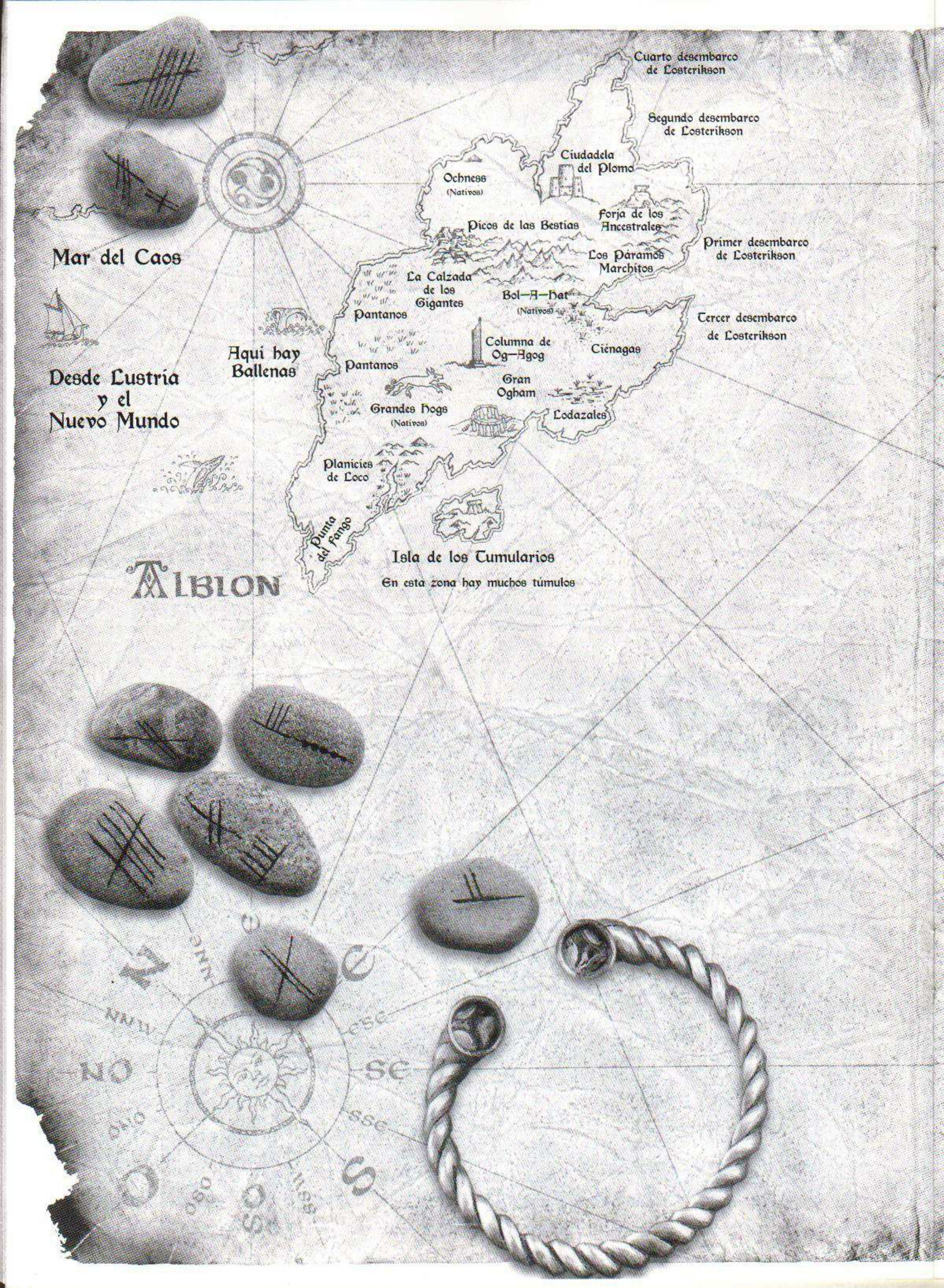
Los Arúspices de Albión, por otra parte, quedaron aislados. Preferían la seguridad de su isla remota al peligro del mundo exterior y se volvieron introvertidos y reclusivos. Los Gigantes también sufrieron a causa de su obligada reclusión. Los siglos de endogamia obnubilaron sus mentes. Cuando el peligro del Caos se desvaneció, se volvieron taciturnos e inquietos, así que se dedicaron a llevar a cabo estúpidas demostraciones de fuerza para matar el tiempo. Las tribus de Hombres de la isla también sufrieron un destino similar. Con la desaparición de los Ancestrales y la falta de contacto general con el mundo exterior, degeneraron y se convirtieron en una raza de tribus belicosas y de primitivos moradores de las cavernas.

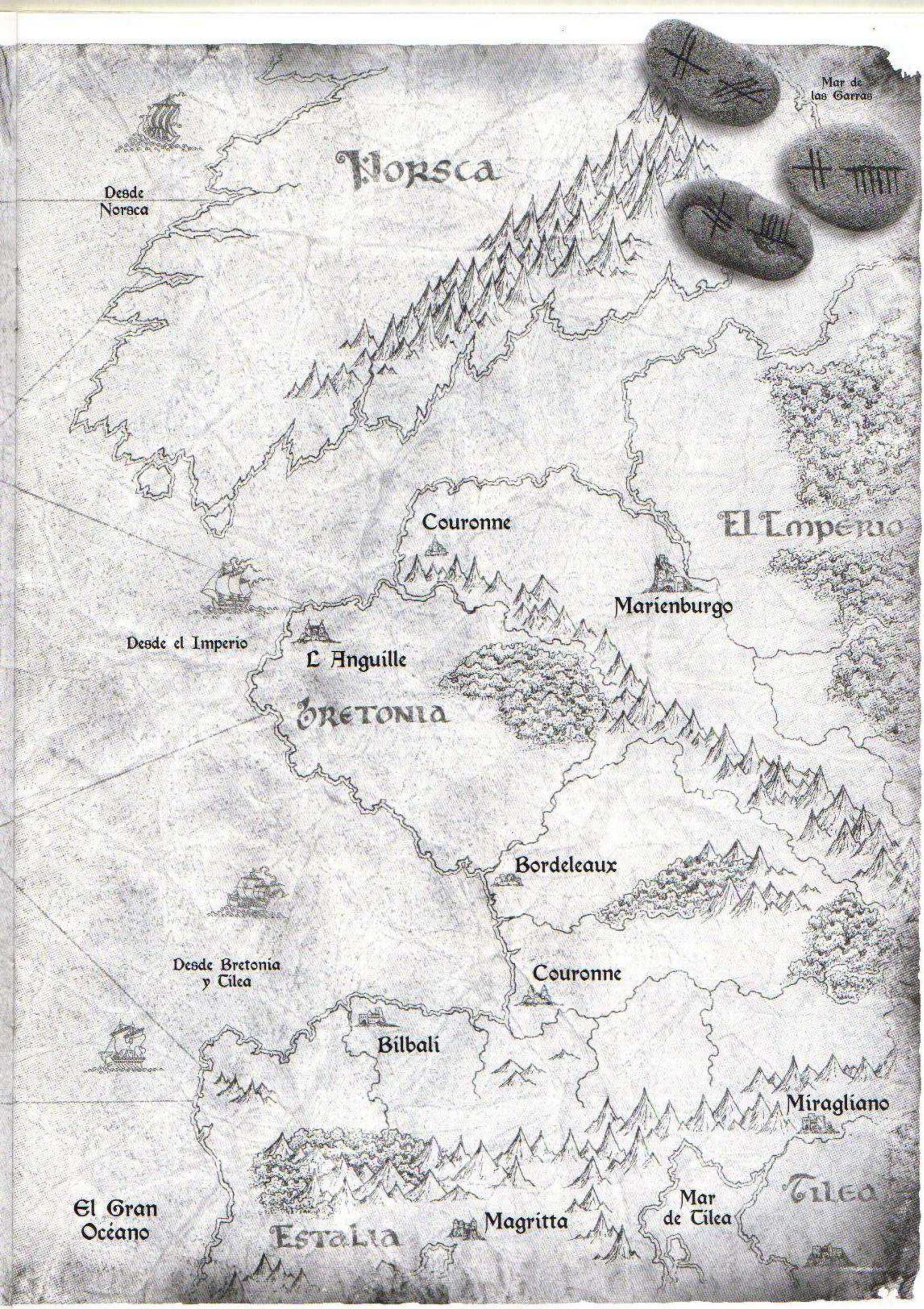
Durante todo este tiempo, los Arúspices siguieron enseñando a unos pocos elegidos de cada generación posterior su magia secreta y aguardaron el día en que sus maestros volvieran. A cada Arúspice se le instruyó hasta el más mínimo detalle en las ceremonias rituales necesarias para mantener las brumas que rodeaban la isla. Cada uno aprendería la naturaleza de las piedras y las ofrendas necesarias para que el poder mágico de los círculos nunca se desvaneciera. Con el paso del tiempo, no obstante, los saberes antiguos fueron olvidándose lentamente y, aunque los Arúspices siguieron practicando su arte, este ya no era más que una sombra de los poderes que dominaron antaño. Algunas prácticas persistieron, no obstante: cada noche de luna llena los Arúspices se reunían para realizar ceremonias que mantenían las energías místicas de las piedras.

Fue así como Albión se convirtió en una isla misteriosa. Se explican muchas leyendas de intrépidas naves que penetran en la niebla para no salir de ella jamás. De vez en cuando, los chismorreos de las tabernas acaban en el relato de un amigo de un amigo que naufragó, fue a parar a la isla y volvió explicando historias de criaturas mitad hombre, mitad caballo o de terribles bestias de un solo ojo que merodeaban entre la niebla. Algunos incluso se atreven a proclamar que han vuelto de la isla con riquezas que están más allá de los sueños más desbocados de cualquier hombre.

Jamás se ha demostrado la veracidad de estas historias y los rumores sobre Albión siguen siendo poco más que cuentos fantásticos que los borrachos explican a cualquiera que se quede a escucharlos. Pero, últimamente, una nueva leyenda se ha difundido por el mundo. Los marineros hablan de una isla que ha aparecido de repente en el lejano norte. Enormes acantilados blancos emergen del mar que la rodea, pero los marineros han avistado también playas en las que un pequeño bote podría desembarcar. Parece ser que las brumas se han desvanecido y la tierra se muestra abierta a la exploración. Todas las razas del mundo de Warhammer están reuniendo sus ejércitos para buscar los tesoros de Albión y reclamar la isla para sí.

Aún más inquietantes son los rumores sobre siniestros extranjeros que viajan a lo largo y ancho del mundo. Estos extranjeros hablan de un Señor Oscuro que guiará al fuerte para conquistar al débil. De estos Emisarios Oscuros, como se les ha acabado llamando, se sabe bien poco. La gente habla de siniestros rituales mágicos y de que allí donde van estos extranjeros la muerte les sigue. Del Señor Oscuro no se sabe nada en absoluto, salvo el hecho de que ha convocado a sus seguidores para que se le unan en Albión. Sólo el tiempo dirá cuáles son los secretos que, sin duda, serán revelados.


Mar del Caos
Desde Lustria y el Nuevo Mundo
Aquí hay Ballenas
Cuarto desembarco de Losterikson
Segundo desembarco de Losterikson
Ciudadela del Plomo
Ochness
(Nativos)
Forja de los Ancestrales
Picos de las Bestias
Primer desembarco de Losterikson
Los Páramos Marchitos
La Calzada de los Gigantes
Bol-A-Hat
(Nativos)
Pantanos
Tercer desembarco de Losterikson
Columna de Og-Agog
Ciénagas
Pantanos
Gran Ogham
Grandes Hogs
(Nativos)
Lodazales
Planicies de Loco
Punta del fango
Isla de los Tumularios
En esta zona hay muchos túmulos
ALBION
NO
SE
SSE
S
NNE
ENE
NNW
ESE
ONO
OSO


Mar de las Garras
Norsca
Desde Norsca
Couronne
El Imperio
Marienburgo
Desde el Imperio
L Anguille
Bretonia
Bordeleaux
Desde Bretonia y Tilea
Couronne
Bilbali
Miragliano
Tilea
El Gran Océano
Estalia
Magritta
Mar de Tilea

Las Sombras se Reúnen

Una tenebrosa sombra se está expandiendo por el mundo de Warhammer. Una presencia maligna ha despertado y busca esclavizar a todas y cada una de las razas bajo su maliciosa voluntad. Los Emisarios Oscuros viajan por el mundo y ofrecen sus servicios a cualquiera que se una a su causa. Susurran recompensas de increíble poder e incalculables riquezas para aquellos que luchen por su Señor Oscuro. De este misterioso señor poco se sabe, excepto que sus Emisarios se han aliado con las fuerzas del Caos y la Oscuridad. Levantan en armas a todo aquel que tenga el corazón lleno de malicia para marchar a la guerra. Nadie sabe cuántos de estos Emisarios Oscuros han esparcido las semillas de la corrupción por el Viejo Mundo, pero la gente habla en susurros de su presencia y de la terrible magia que poseen. Pocos se han atrevido a desafiar a estos hechiceros y aquellos que lo han hecho han perecido antes de tener siquiera la oportunidad de arrepentirse por su atrevimiento.

Se han detectado hordas de Goblins y Orcos descendiendo de las Montañas del Fin del Mundo. Desde los tiempos de Morglum Rompecuellos no se reunían los pielesverdes en un número tan grande. Marchan juntos hacia la guerra, dirigiéndose hacia la distante isla de Albión que, según afirman, les pertenece, y se enfrentan a cualquiera que diga lo contrario. Pero la horda verde no es la única amenaza dispuesta a golpear al Viejo Mundo. Los avistamientos de las malditas Arcas Negras son cada vez más frecuentes. Los rumores dicen incluso que los Dragones Negros sobrevuelan los cielos a gran altura, por encima de las nubes, y que Malekith, el Rey Brujo, acude a la guerra una vez más. Se rumorea que ha concentrado su atención en Albión con la esperanza de que sus tesoros ocultos le brinden el poder que necesita para destruir a sus enemigos más odiados, los Altos Elfos. Una vez más, los muertos se levantan de su pacífico reposo y avanzan juntos en una sobrecogedora e impía unión de muertos. Algunos hablan incluso de terribles ratas del tamaño de un hombre que emergen de las alcantarillas en gran número. Cada testigo habla de diferentes horrores, pero en lo que todos los que dicen haber visto estas aterradoras hordas coinciden, es en que se dirigen hacia el Norte. Parece ser que la isla de Albión es su destino. Todas las miradas se han dirigido hacia este misterioso lugar, en el que las brumas se han retirado para revelar sus secretos a todos aquellos que se aventuren a traspasar las playas azotadas por las tormentas.

No obstante, no todo está perdido, ya que incluso mientras los Emisarios Oscuros difunden el desorden por toda la faz del mundo, un rayo de luz brilla con fuerza para convocar a aquellos que son buenos de corazón y fieles a la causa de la justicia. Una raza mítica de guerreros-sacerdote, conocidos simplemente como "los Arúspices", se ha atrevido a desafiar los peligros del Mar del Caos para buscar civilizaciones nobles. Los Arúspices predicen un grave peligro para el mundo si su hogar de Albión cae: las fuerzas que atan las abominaciones del Caos a los reinos del norte se debilitarán y ejércitos enteros de demonios quedarán libres para asolar el mundo. A aquellos que les ayuden a proteger la isla les prometen enseñarles todos los secretos perdidos por la civilización desde que los Ancestrales desaparecieran de este mundo. Los Arúspices entregarán armas mágicas y artefactos arcanos que hace mucho que se creían desaparecidos a aquellos que consideren que se lo merecen, pero el tiempo tiene una importancia vital.

Los Elfos de Ulthuan han renovado su pacto con la causa y los Arúspices ya navegan a bordo de las flotas de los Altos Elfos. Pronto desembarcarán en la costa de Albión. Además, los Condes Electores se han reunido en un concilio y, tras una votación sorprendentemente ajustada, han accedido a prestar su apoyo, aunque hay quien rechaza enviar sus fuerzas a la isla. Los Caballeros de Bretonia han declarado una cruzada y cabalgan rápidamente hacia el norte, donde embarcarán para la peligrosa travesía marítima. Se ha generalizado el rumor de que un gran contingente Enano, atraído por el rumor de tesoros ocultos, se ha embarcado en sus barcos de vapor de hierro y ha partido desde la fortaleza de Barak-Varr. Parece ser que los Arúspices han conseguido llevar su advertencia hasta el último rincón del mundo de Warhammer.

Incluso los esquivos Hombres Lagarto han sido vistos avanzando hacia Albión, pues han sido avisados del peligro al leer el futuro escrito en las constelaciones. Aunque nadie ha visto flota alguna en la que hayan podido efectuar el largo viaje, se ha visto una serie de ejércitos cruzando las tierras del Imperio y otros informan de que ya se encuentran en gran número en la propia Albión. Los marjales y cenagales son su entorno ideal. Sólo el tiempo dirá si el frío clima puede afectar a su naturaleza de criaturas de sangre fría. Por la posibilidad de descubrir algún nexo con su distante pasado, los Hombres Lagarto tal vez sean la raza más interesada de todas en la isla.

Los Arúspices avisan a los líderes de cada ejército para que preparen a sus soldados para el duro clima que les aguarda en Albión. La potente energía en bruto del Caos que ha absorbido la tierra de Albión crea unas condiciones meteorológicas extremadamente inestables. Albión es azotada constantemente por fuertes lluvias y violentas galernas que han convertido la tierra en un lodazal infértil, excepto para las plantas más resistentes. El retumbar del trueno ha pasado a formar parte del paisaje y las lluvias torrenciales azotan el rostro de cualquiera que camine por esta tierra. Algunas partes de la isla son tan húmedas que se han convertido en profundos pantanos en los que cualquiera que se desvíe lo más mínimo de los fangosos caminos se hunde sin dejar ni rastro.

Las espesas brumas que han dejado al descubierto la costa siguen concentradas en el centro de la isla, por lo que es extremadamente fácil que un individuo que se aleje de sus camaradas momentáneamente acabe cayendo en uno de los traicioneros marjales. Estas mismas brumas ocultan una miríada de terroríficas bestias preparadas para atacar a cualquiera que pase ante ellas antes de volver a desaparecer en el interior de sus guaridas.

Aunque Albión es de terreno relativamente llano, su costa está plagada de grandes acantilados blancos que rodean la isla y se elevan hacia el cielo. Las aguas de Albión bullen con una amplia variedad de terribles monstruos marinos, algunos de los cuales son capaces de arrastrar a los galeontes más pesados hacia una tumba acuática. Las calas aptas para el desembarco son pocas y suelen ser de aguas turbulentas agitadas por las tormentas, por lo que son difíciles de encontrar y es casi imposible desembarcar en ellas. Amenazantes rocas dentadas surgen del agua, pero el mayor peligro son las rocas que yacen ocultas bajo la espuma del mar. Estas son capaces de destripar una nave con la misma facilidad con la que un hacha enana cercena el cuello de un Goblin.

Muchos de los Gigantes creados para proteger las Piedras Ogham disfrutan sobremanera asomándose al borde de esos acantilados y arrojando enormes rocas a cualquier nave que intente desembarcar. La visión de uno de estos gigantes suele bastar para disuadir a los cazadores de tesoros. Los Gigantes son celosos protectores de su tierra y atacan a todos los intrusos que pongan pie en tierra en su reino, salvo a las tribus de primitivos moradores de las cavernas, los únicos que se han ganado su confianza. Nadie sabe qué es aquello por cuya protección luchan, pero la llegada de razas más avanzadas a Albión supone una seria amenaza a su forma de vida, que se ha mantenido imperturbada durante milenios.

El legado de los Ancestrales sigue siendo fuerte en Albión. Hay algo en el interior de los círculos de Piedras de Ogham relacionado con su naturaleza ancestral, que intensifica el poder de la magia y convierte a la isla en un poderoso vórtice de energía mágica. Hay muchos de estos misteriosos círculos desperdigados por Albión. Los vientos de la magia soplan por toda la isla como vendavales, causando estragos entre los magos que exploran Albión. Los hechizos que se supone que solo deberían servir para encender una pequeña fogata se convierten en letales bolas de fuego, mientras que los más poderosos estallidos mágicos pueden provocar unas meras chispas antes de desvanecerse de las yemas de los dedos del hechicero.

La posesión de las Piedras Ogham es la clave para conquistar Albión, pero no es un objetivo sencillo. Todas las razas conocen la importancia de estas piedras y lucharán por ellas contra cualquiera que las posea. Aquellos que tengan éxito obtendrán el control sobre un poder mucho mayor que ningún otro jamás visto en el mundo de Warhammer. Por el contrario, los cenagales y los páramos de Albión serán los solitarios lugares de reposo de los caídos. El destino del mundo de Warhammer está en las manos de los generales y comandantes de los ejércitos llegados a esta isla. La llamada a las armas ha empezado. ¡Solo puede ganar una raza!

EMISARIOS OSCUROS

Cuando libres una batalla, deberás acordar con tu contrincante en qué bando luchará cada uno. Una vez hecho esto, debéis decidir si queréis incluir un Emisario Oscuro y un Arúspice. Los Emisarios Oscuros y los Arúspices no cuentan para el límite de personajes del ejército ni deben invertirse puntos para adquirirlos: como siempre deben incluirse los dos y en diferente bando ya que sus valores se compensan. En juegos en los que se contabilizen los Puntos de Victoria, los Emisarios Oscuros/Arúspices valen 265 puntos de victoria. Ninguno de los dos puede ser el General del ejército.

Si luchas con un ejército enano que contenga un Yunque Rúnico, separa en dos grupos los dados de energía en tu fase de magia: uno es para el Yunque (1D6+2 dados) y el otro para el Emisario (2D6 (base) +4D6 (nivel de magia)).

En la fase de magia de tu oponente puedes formar una única pila de dados de dispersión si así lo deseas.

Armamento: Báculo de las Tinieblas (arma de mano)

Armadura: ninguna **Montura:** siempre lucha a pie

Hechizos: los Emisarios Oscuros son Hechiceros de nivel 4. Siempre utilizan hechizos de la lista de hechizos de los Emisarios Oscuros aquí indicada.

REGLAS ESPECIALES

La Espiral **Tirada de salvación especial de 5+**

La espiral es el símbolo del Señor Oscuro y un temido símbolo de perdición. Pocos enemigos se atreven a contemplarlo.

OBJETOS MÁGICOS

Báculo de la Oscuridad **+1 al lanzar hechizos**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Emisario Oscuro	10	3	3	3	3	3	3	1	8

HECHIZOS DEL EMISARIO OSCURO

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Rayo de Luz Oscura	7+
2	Traidor en la Muerte	7+
3	Pesadilla	7+
4	La Maldición del Señor Oscuro	8+
5	Niebla de Muerte	10+
6	El Abrazo de la Serpiente	12+

RAYO DE LUZ OSCURA **Dificultad 7+**

EL Emisario Oscuro conjura los poderes del Señor Oscuro y descarga un mortífero rayo de pura energía oscura.

Es un *proyectil mágico* con un alcance de 45 cm. Si es lanzado con éxito, impacta al objetivo causando 1D6 impactos de F5.

TRAIDOR EN LA MUERTE **Dificultad 7+**

Bajo los efectos de esta maldición, los guerreros enemigos heridos de muerte se transforman en cadáveres animados espiritualmente y se vuelven contra sus camaradas.

Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad enemiga trabada en combate y a 45 cm o menos del hechicero. Si es lanzado con éxito, las miniaturas que normalmente se retirarían como bajas atacarán a sus propios compañeros con un espasmo final de energía impía. El hechizo permanece activo hasta el inicio del siguiente turno del Emisario. Efectúa el ataque de la manera habitual. Cualquier miniatura de la unidad afectada que muera durante el combate deberá efectuar inmediatamente un último ataque, independientemente de si la miniatura muerta ya ha luchado antes y ha agotado sus ataques o no. Las miniaturas que mueren a manos de sus propios compañeros no se ven afectadas por la maldición, solo lo hacen las que mueren a manos del enemigo. El guerrero dejará caer cualquier arma que llevara y atacará con las manos desnudas, como un zombi, así que el ataque se resolverá con la Fuerza básica indicada en el perfil de la miniatura. En el caso de miniaturas a caballo, montadas en carros o monstruos, etc., solo atacará el jinete. Si la miniatura muerta dispone de ataques de distinto tipo, el Emisario Oscuro puede elegir cuál efectuará. Las bajas provocadas por este hechizo afectan al resultado del combate de ese turno.

PESADILLA **Dificultad 7+**

Las perversas artes del Emisario crean una ilusión de los peores miedos del enemigo delante de sus propios ojos.

Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad enemiga visible situada a 60 cm o menos del Emisario y que no esté trabada en combate. Si es lanzado con éxito, la unidad deberá efectuar inmediatamente un *chequeo de pánico*. Las unidades inmunes a pánico son inmunes a los efectos de este hechizo.

LA MALDICIÓN DEL SEÑOR OSCURO **Dificultad 8+**

Permanece en juego

Los gélidos tentáculos del miedo y la duda atenazan el corazón del enemigo, que pierde su fuerza y sus ganas de luchar.

Puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga situada en cualquier punto del campo de batalla, incluso si está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Si es lanzado con éxito, todas las miniaturas de la unidad sufrirán una penalización de -1 a todas sus tiradas para impactar (en combate cuerpo a cuerpo y con proyectiles). Una vez lanzada, la maldición permanece activa hasta que sea dispersada, hasta que el hechicero decida interrumpirla (puede hacerlo cuando desee), intente lanzar otro hechizo o muera.

NIEBLA DE MUERTE **Dificultad 10+**

Un vapor misterioso surge del suelo y cubre todo el campo de batalla. Todos los combates se detienen por un momento, mientras enemigos y amigos por igual desaparecen en la niebla y siniestros gritos llenan el aire.

Todas las unidades enemigas que se encuentren sobre la mesa sufren 1D6 impactos de F3 distribuidos aleatoriamente, como si se tratara de impactos de proyectiles. El Emisario sólo tiene un control limitado sobre las criaturas de pesadilla que ha invocado, así que el jugador que ha lanzado el hechizo deberá efectuar también una tirada por cada una de sus unidades (excepto el propio Emisario Oscuro y la unidad en que se encuentre). Si obtiene un resultado de 4-6 no sucede nada, pero si se obtiene un 1-3 la unidad se ve afectada por el hechizo.

EL ABRAZO DE LA SERPIENTE **Dificultad 12+**

Una forma serpentiforme emerge de las palmas extendidas del Emisario Oscuro y envuelve con sus anillos a un guerrero enemigo hasta aplastarlo y privarlo de la vida.

Este hechizo puede lanzarse sobre una única miniatura, que no esté trabada en combate y que esté situada a 30 cm o menos del hechicero (puedes elegir incluso a un personaje en el interior de una unidad, que forme parte de la dotación de una máquina de guerra, que esté montado en un monstruo o que sea la propia montura). La víctima deberá efectuar inmediatamente un *chequeo de resistencia*. Si no lo supera, será aplastada hasta la muerte (una tirada de 6 es siempre un fallo, incluso para las miniaturas sin atributo de Resistencia). No se permite efectuar ninguna *tirada de salvación por armadura* ni *tirada de salvación especial*.

ARÚSPICES

Cuando libres una batalla en la campaña de Albión, deberás acordar con tu contrincante en qué bando luchará cada uno. Una vez hecho esto, debéis decidir si queréis incluir un Emisario Oscuro y un Arúspice. Los Emisarios Oscuros y los Arúspices no cuentan para el límite de personajes del ejército ni deben invertirse puntos para adquirirlos: como siempre deben incluirse los dos (un Emisario Oscuro en un bando y un Arúspice en el otro), sus valores se compensan. En juegos en los que se contabilizen los Puntos de Victoria, los Emisarios Oscuros/Arúspices valen 265 puntos de victoria. Ninguno de los dos puede ser el General del ejército.

Si luchas con un ejército enano que contenga un Yunque Rúnico, separa en dos grupos los dados de energía en tu fase de magia: uno es para el Yunque (1D6+2 dados) y el otro para el Arúspice (2D6 (base) +3D6 (nivel de magia)).

En la fase de magia de tu oponente puedes formar una única pila de dados de dispersión si así lo deseas.

Armas: Báculo de la Luz (se considera una alabarda)

Armadura: ninguna **Montura:** siempre lucha a pie

Hechizos: los Arúspices son Hechiceros de nivel 3. Siempre utilizan hechizos de la lista de hechizos para Arúspices aquí indicada.

REGLAS ESPECIALES

El Trisquelión **Tirada de salvación especial de 4+**

El símbolo mágico de su oficio también concentra energías positivas en el Arúspice que le protegen del daño.

OBJETOS MÁGICOS

Báculo de la Luz **+1 a los intentos de dispersión**

Se considera una alabarda.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arúspice	10	4	3	4	4	3	4	2	9

HECHIZOS DEL ARÚSPICE

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Las Alas del Destino	5+
2	Luz de Batalla	6+
3	El Regalo de la Vida	7+
4	La Bendición del Valor	8+
5	El Don del Coraje	8+
6	Voz de Mando	9+

LAS ALAS DEL DESTINO **Dificultad 5+**

El Arúspice invoca una bandada de pájaros encantados que ataca a sus enemigos.

Es un *proyectil mágico* con un alcance de 60 cm. Si es invocada con éxito, la bandada impacta a su objetivo y le causa 2D6 impactos F2.

LUZ DE BATALLA **Dificultad 6+**

El regimiento elegido es protegido por una barrera brillante en la que rebotan los proyectiles y los golpes del enemigo.

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad amiga en cualquier punto del campo de batalla, incluso si está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Todas las miniaturas de la unidad reciben una *tirada de salvación especial* de 5+ hasta el inicio del siguiente turno del hechicero.

EL REGALO DE LA VIDA **Dificultad 7+**

Los guerreros moribundos que yacen sobre el campo de batalla reciben una nueva oportunidad: sus cuerpos sanan por completo y les vuelven las fuerzas.

Cada unidad en el ejército del jugador recupera una miniatura retirada como baja durante la partida. La miniatura vuelve a su unidad original con todas sus Heridas. Este hechizo no tiene efecto en unidades que hayan sido destruidas o hayan huido del campo de batalla. Todos los personajes, carros y miniaturas con 4 o más Heridas en su perfil de atributos que hayan sido heridas durante la batalla recuperan una Herida. Este hechizo no tiene efecto sobre las máquinas de guerra (aunque puede revivir a un miembro de la dotación que haya muerto).

LA BENDICIÓN DEL VALOR **Dificultad 8+**
Permanece en juego

Las plegarias del Arúspice se elevan hacia los cielos y sus guerreros se sienten invadidos por la fuerza y las habilidades de los dioses de la caza y la batalla.

Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad amiga situada en cualquier punto del campo de batalla, incluso si está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Si es lanzado con éxito, todas las miniaturas que estén en la unidad pueden sumar +1 a todas las tiradas para impactar (tanto en disparo de proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo). Una vez lanzada, la Bendición permanece activa hasta que sea dispersada, hasta que el hechicero decida interrumpirla (puede hacerlo cuando desee), intente lanzar otro hechizo o muera.

EL DON DEL CORAJE **Dificultad 8+**

Los guerreros oyen la voz de mando del Arúspice en sus mentes. Esta voz apela a su honor y les empuja a la lucha sin importar lo desesperado de la situación.

Este hechizo puede lanzarse sobre una unidad amiga situada en cualquier punto del campo de batalla, incluso si está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Si es lanzado con éxito, la unidad se vuelve *inmune a la desmoralización* hasta el inicio del siguiente turno del Arúspice.

Si este hechizo es lanzado sobre una unidad que estuviera *huyendo*, la unidad se *reagrupará* inmediatamente, independientemente del número de miniaturas que queden.

VOZ DE MANDO **Dificultad 9+**

Al oír la atronadora voz del Arúspice, un regimiento enemigo se detiene de repente, con la mente llena de dudas y los miembros paralizados por la incertidumbre.

Este hechizo puede lanzarse contra una unidad enemiga en cualquier punto del campo de batalla. La unidad afectada deberá efectuar inmediatamente un *chequeo de liderazgo*. Si no lo supera con éxito, la unidad pierde súbitamente todo su espíritu combativo: la unidad afectada no podrá moverse en su próxima fase de movimiento (excepto si está sujeta a algún tipo de movimiento obligatorio, como una unidad que huye, está afectada por la estupidez, etc.). Además, tampoco podrá disparar en su próxima fase de disparo. Este hechizo no tiene ningún efecto sobre miniaturas que sean *inmunes a la psicología*.

LAS BESTIAS DEL CIENO

La tierra de Albión está saturada de magia. Las Piedras Ogham atraen la energía mágica hacia la isla y el suelo, las rocas, las plantas e incluso la niebla, la lluvia y el aire están saturados de magia. Los Arúspices y los Emisarios Oscuros pueden controlar toda esta energía de múltiples maneras, bien canalizándola a través de los círculos Ogham, bien tomándola en bruto del propio aire y de la tierra. Una de las formas que tienen los hechiceros de Albión de aprovechar esta energía mágica es invocar a los monstruos elementales conocidos como Bestias del Cieno.

Albión es una tierra de marjales y lodazales. Muchas criaturas perecen intentando cruzarlos, arrastradas hacia una fangosa tumba. Es en estos lugares donde confluyen las fuerzas arcanas de Albión, atraídas por la muerte. Cuando alguien muere, se dice que su alma queda atrapada en el cenagal, incapaz de escapar. En estos lugares, un hechicero puede realizar ciertos rituales para invocar a ese espíritu atrapado. Se hunde una piedra del tamaño de un puño grabada con los símbolos mágicos de Ogham en el lugar en el que está atrapada el alma. Después se realiza un ritual en el que la sangre del invocador ata al alma a su voluntad, el alma y el pantano se hacen uno y cobran la forma de un gimiente espíritu demente. Entonces, la Bestia del Cieno emerge de su tumba de barro, con la piedra Ogham parpadeando con energía mágica en el centro de su cuerpo. Estas criaturas no tienen ninguna voluntad en absoluto; en lugar de ello, son guiadas por la mente de su creador.

Creadas a partir del barro y los detritus de los marjales, las Bestias del Cieno no son criaturas vivas en ningún sentido, no sienten dolor y pueden volver a dar forma a miembros que les hayan deformado o mutilado en combate. Poseen la fuerza de los elementos y extraen energía de la tierra que pisan para golpear a sus enemigos con unos puños poderosos como arietes. No sienten ninguna emoción y son bestias sin miedo que luchan sin cesar mientras sigan sientiendo la voluntad de su amo.

BESTIAS DEL CIENO EN WARHAMMER

Cualquier ejército que incluya un Arúspice o un Emisario Oscuro puede desplegar una o más Bestias del Cieno. Se pueden incluir hasta tres Bestias del Cieno como una sola opción de unidades singulares. Ningún ejército puede incluir más de tres Bestias del Cieno.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bestia del Cieno	15	3	–	5	5	4	2	3	10

Coste: 85 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Miniatura Independiente: las Bestias del Cieno nunca pueden formar unidades ni unirse a ningún personaje, siempre actúan como unidades de una sola miniatura con una *potencia de la unidad* de 4.

Inmunes a la desmoralización: las Bestias del Cieno no tienen emociones dignas de mención y jamás huirán de un combate. Siguen las reglas descritas en la página 112 del reglamento de Warhammer para miniaturas *inmunes a la desmoralización*.

Miedo: las Bestias del Cieno son horripilantes criaturas ultraterrenas que se contorsionan debido a la energía sobrenatural contenida en su interior. *Causan miedo* tal y como se describe en la página 81 del reglamento de Warhammer.

El que Camina por el Cieno: las Bestias del Cieno se sienten como en casa en los marjales y pantanos, por los que son capaces de moverse sin ningún esfuerzo. A efectos de movimiento, tratan los marjales, marismas, cenagales y demás terrenos pantanosos como terreno abierto.

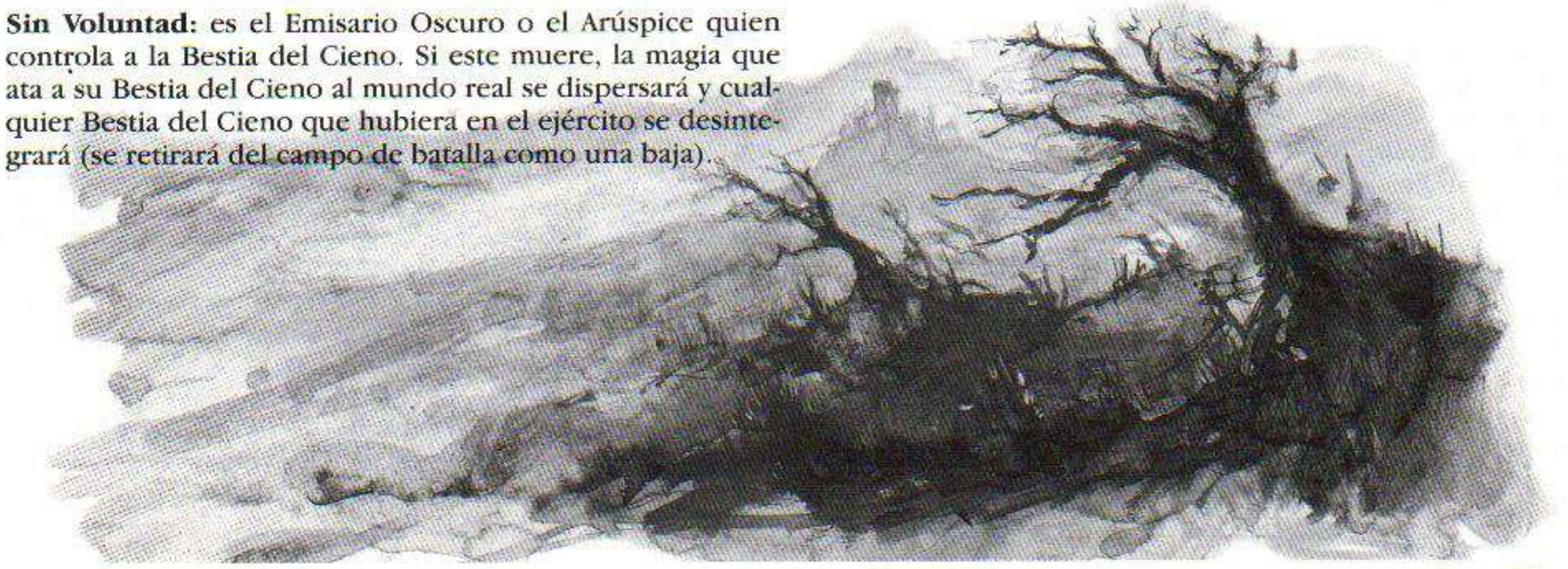
Sin Voluntad: es el Emisario Oscuro o el Arúspice quien controla a la Bestia del Cieno. Si este muere, la magia que ata a su Bestia del Cieno al mundo real se dispersará y cualquier Bestia del Cieno que hubiera en el ejército se desintegrará (se retirará del campo de batalla como una baja).

Regeneración especial: las Bestias del Cieno pueden utilizar la energía mágica que fluye por Albión a través de los pantanos y los marjales para reconstruir su cuerpo con sustancias fangosas. Poseen la regla especial *regeneración* (tal y como se describe en la página 113 del reglamento) siempre que se encuentren dentro de un marjal, marisma, cenagal o cualquier terreno pantanoso similar. Ten en cuenta que esto no incluye lagos, ríos ni ningún otro tipo de elemento de escenografía con agua "pura". Y, además, son vulnerables a ataques mágicos, con lo que no podrán regenerar ninguna herida inflingida mediante medios mágicos (como hechizos, objetos mágicos, etc.).

Energía Elemental **Dificultad: 6+**

Las Bestias del Cieno son criaturas elementales que viven de la magia que satura la isla de Albión. Esta energía se la puede suministrar su Arúspice o su Emisario Oscuro.

Además de sus hechizos normales, los Arúspices y los Emisarios Oscuros poseen el hechizo *Energía Elemental*, que solo afecta a las Bestias del Cieno. Escoge una única Bestia del Cieno a 45 cm de su Señor: la Bestia del Cieno recuperará inmediatamente 1D3 heridas, hasta un máximo igual a su valor inicial de 4.



Los Vientos de la Magia

Los vientos de la magia fluctúan continuamente, ganando o perdiendo poder místico según dicten los dioses. A veces un hechizo determinado actuará de manera acorde con las habilidades del hechicero que lo ha lanzado, mientras que otras veces se le descontrolará totalmente. Siempre hay un orden en la potencia con que soplan estos vientos y un buen hechicero debería conocer qué vientos están volviéndose más fuertes y cuáles se están debilitando. También hay que decir que los vientos nunca cambian totalmente al azar: sus fluctuaciones dependen en gran medida de para qué los utilicen los hechiceros, el bien o la enfermedad.

Al inicio de la campaña, la clasificación de los saberes de la magia es la siguiente:

1. **Saber de las Bestias**
2. **Saber de la Luz**
3. **Saber de la Vida**
4. **Saber de las Sombras**
5. **Magia de los Emisarios Oscuros**
6. **Magia de los Arúspices**
7. **Saber de la Muerte (y Nigromancia)**
8. **Saber del Fuego**
9. **Magia Oscura**
10. **Saber de los Cielos**
11. **Saber del Metal**

Durante la campaña esta clasificación cambiará. Si deseas formar parte de esta campaña mundial, consulta qué viento sopla con más fuerza el día de la batalla en nuestro informe meteorológico diario en la página web de la campaña *La Sombra sobre Albión*: www.games-workshop.es/albion. También puedes utilizar el sistema que describimos a continuación para saber qué cambios se producen en las batallas que libres contra tus rivales habituales.

Después de cada batalla en la que haya un vencedor claro (es decir, cualquier resultado salvo un empate), anota qué tipo de magia ha utilizado el ganador. Si el bando ganador ha empleado más de un saber, anótalos todos. Mueve todos los saberes empleados por el ganador un puesto hacia arriba en la clasificación. Por ejemplo, si el Saber del Fuego tuviera el 8º puesto antes de la batalla y el ganador lo hubiera utilizado, ahora tendría el 7º puesto, mientras que el saber que ocupaba el 7º puesto (el Saber de la Muerte) descendería al 8º. Una vez hecho esto, mueve un puesto hacia abajo todos los saberes utilizados por el perdedor. Ya te habrás dado cuenta de que esto puede causar que un saber se desplace más de una posición.

Esta clasificación produce los siguientes efectos durante la batalla:

Puesto Efecto

1 *La rabia tormentosa de este auténtico huracán es poderosa en extremo aunque, también, muy difícil de controlar.*

+3 a todos los intentos de lanzar hechizos de este saber. No obstante, cualquier resultado de dobles (excepto un 6 doble) provocará una *disfunción mágica*.

2 *La fuerza de este vendaval de hechicería causa que grandes explosiones de energía pura alimenten los hechizos de aquellos versados en sus artes secretas.*

+2 a los intentos de lanzar hechizos de este saber.

3-4 *Un viento de magia fuerte y constante sopla favorable para los seguidores de esta disciplina.*

+1 a los intentos de lanzar hechizos de este saber.

5-7 *El familiar ir y venir de la magia permite al hechicero manipular a su antojo esta brisa mágica con sus propios fines.*

Se aplican las reglas habituales.

8-9 *La corriente mágica disminuye de potencia y deja a aquellos que la necesitan como peces embarrancados en la arena de la playa.*

-1 a los intentos de lanzar hechizos de este saber.

10 *Este viento sopla sólo con la fuerza del céfiro más suave y sólo los más decididos son capaces de emplear sus débiles energías.*

-2 a los intentos de lanzar hechizos de este saber.

11 *Apenas un leve suspiro de poder mágico agita el plano místico del hechicero.*

-3 a los intentos de lanzar hechizos de este saber. No obstante, hay tan poca energía mágica de este viento que no puedes provocar ninguna *disfunción mágica* (ni lanzar hechizos con *fuerza irresistible*) al utilizar este saber.

NIGROMANCIA

Como forma derivada del Saber de la Muerte, el poder de la Nigromancia está conectado directamente al mismo Viento de Shyish. Por consiguiente, la Nigromancia se ve sujeta a exactamente las mismas vicisitudes que el Saber de la Muerte.

MAGIA ¡WAAAGH!

La singular magia de los Orcos y los Goblins no está directamente conectada a los inestables vientos de la magia, sino que es un regalo directo de sus bravucones dioses. Por ello, su poder no cambia del mismo modo que los vientos de la magia ni con tanta frecuencia.

Si estás librando una campaña, toma nota de las batallas que han ganado y perdido los Orcos. Ignora los empates. Compara la proporción de victorias y derrotas y aplica los siguientes efectos:

El número de victorias es 3 veces mayor que el de derrotas: +2 a los intentos de lanzar hechizos.

El número de victorias es 2 veces mayor que el de derrotas: +1 a los intentos de lanzar hechizos.

El número de derrotas es 2 veces mayor que el de victorias: -1 a los intentos de lanzar hechizos.

El número de derrotas es 3 veces mayor que el de victorias: -2 a los intentos de lanzar hechizos.

Cualquier otro resultado no modifica la magia pielverde.

ESCENARIO 1: LAS BRUMAS SE RETIRAN

Una batería de máquinas de guerra ha sido emplazada en una posición dominante sobre un promontorio rocoso para cubrir los pocos puntos de acceso de la línea costera de Albión.

Un equipo de asalto lanza un atrevido asalto al amanecer para preparar la llegada del grueso del ejército principal.

Este escenario utiliza las reglas para Escaramuzas descritas en las páginas 242-246 del reglamento de Warhammer.

No se pueden utilizar Emisarios Oscuros ni Arúspices en este escenario.

EJÉRCITO DEFENSOR

El ejército defensor dispone de tres máquinas de guerra y una pequeña fuerza de defensa.

LAS MÁQUINAS DE GUERRA

Imperio: cualquier combinación de hasta tres cañones/morteros, uno de los cuales puede ser un Cañón de Salvas.

Orcos y Goblins: cualquier combinación de tres Lanzapiedraz/Lanzapinchoz. Una de las tres máquinas puede ser una Katapulta Lanzagoblinz.

Enanos: cualquier combinación de tres cañones/catapultas/lanzavirotes (no se permiten runas). Una de las máquinas de guerra puede ser un Cañón Lanzallamas o un Cañón Órgano.

Condes Vampiro: cualquier combinación de tres lanzavirotes/catapultas normales (consulta sus reglas en las páginas 120-125 del reglamento de Warhammer), cada uno con una dotación de dos/tres Esqueletos con armadura ligera y arma de mano.

Altos Elfos: tres Lanzavirotes de Repetición.

Elfos Oscuros: tres Lanzavirotes Destripador.

Skavens: tres unidades de cinco mosquetes jezzail.

Guerreros del Caos: cualquier combinación de tres lanzavirotes/catapultas normales (consulta sus reglas en las páginas 120-125 del reglamento de Warhammer), cada uno con una dotación de dos/tres Bárbaros del Caos con arma de mano.

Khemri: tres Lanzacráneos.

Hombres Lagarto: tres Salamandras con sus correspondientes Batidores Eslizones.

Hombres Bestia: cualquier combinación de tres lanzavirotes/catapultas normales (consulta sus reglas en las páginas 120-125 del reglamento de Warhammer), cada uno con una dotación de dos/tres Ungors con arma de mano.

Elfos Silvanos: tres lanzavirotes normales (consulta las páginas 124-125 del libro de Warhammer), cada uno con una dotación de dos Guardianes del Bosque con arma de mano.

Enanos del Caos: cualquier combinación de tres Lanzacohetes de Muerte/Lanzavirotes Hobgoblins. Una de las tres máquinas puede ser un Cañón Estremecedor.

Las Legiones Demoníacas y los Bretonianos no pueden jugar como defensor y serán siempre el atacante.

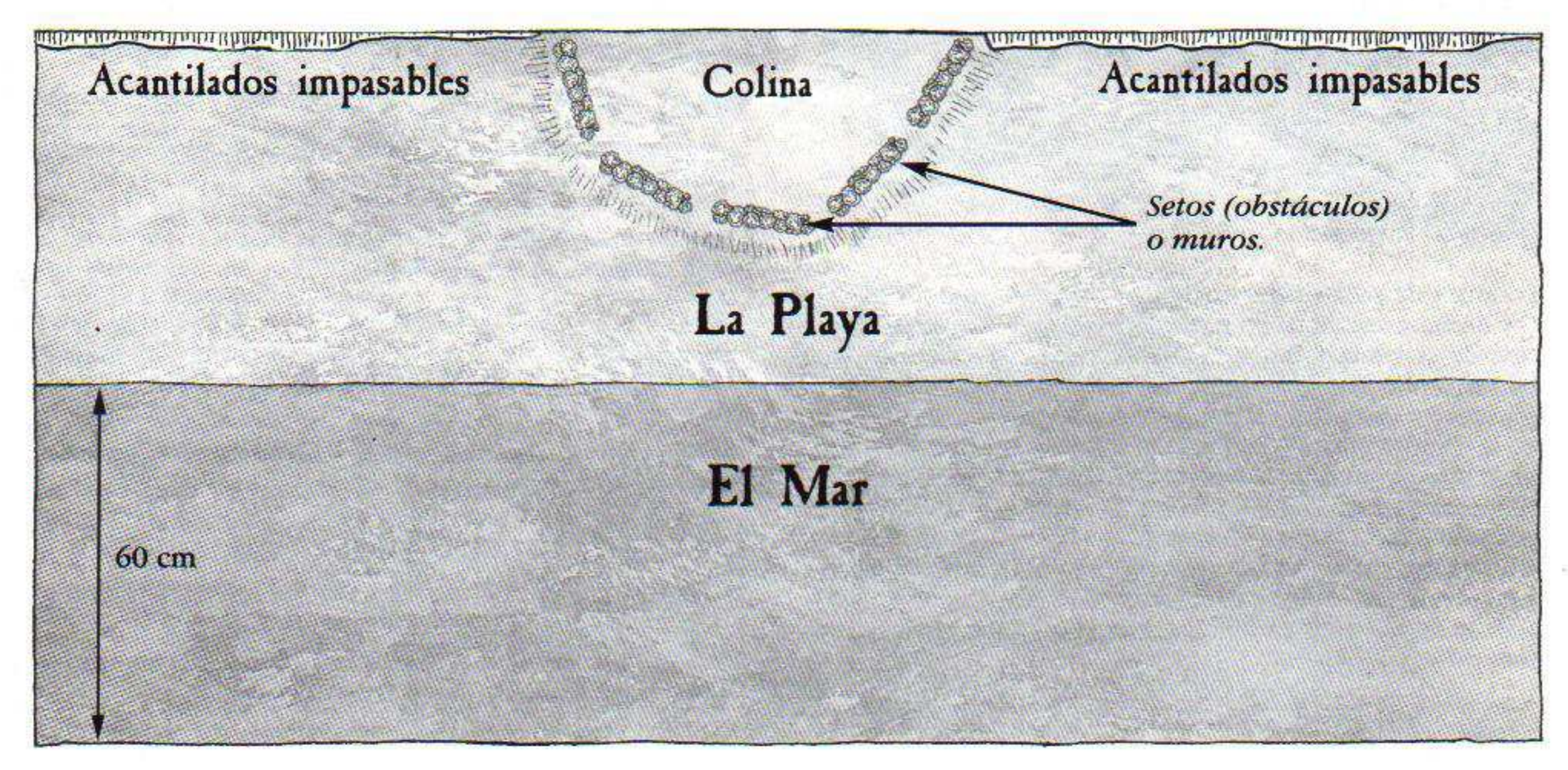
LA FUERZA DE DEFENSA

Debe estar constituida por 50 puntos de miniaturas de infantería elegidas entre las Unidades Básicas. Una de las miniaturas puede convertirse en Campeón. No pueden incluirse ni Portaestandartes ni Músicos.

EJÉRCITO ATACANTE

LA FUERZA ASALTANTE

La fuerza atacante está compuesta por 500 puntos de tropas, entre los que debe incluirse un personaje a pie con la categoría de Héroe (no puede tratarse de un Hechicero), que podrá escoger equipo y objetos mágicos normalmente. El resto de la fuerza debe componerse de miniaturas de infantería elegidas entre las Unidades Básicas de la manera habitual. No pueden incluirse ni Portaestandartes ni Músicos.



CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla debe representar, con la mayor fidelidad posible, el mapa del escenario indicado.

DESPLIEGUE

1. El defensor despliega primero en la colina central.

2. Las unidades del atacante no se despliegan, entran en el campo de batalla en el Turno 1 utilizando cualquier número de botes para desembarcar (consulta las reglas especiales descritas a continuación).

3. Las unidades de Exploradores no pueden aplicar sus reglas especiales de despliegue.

¿QUIÉN JUEGA EN PRIMER LUGAR?

El atacante mueve en primer lugar.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla teminará cuando el atacante consiga cumplir las condiciones de victoria o hasta que uno de los dos jugadores se rinda.

CONDICIONES DE VICTORIA

El atacante obtiene la victoria si inutiliza todas las máquinas de guerra. No se efectuará ningún *chequeo de retirada* durante este asalto desesperado.

REGLAS ESPECIALES

Impactos de las máquinas de guerra: una miniatura que resulte impactada por una máquina de guerra y pierda su última herida a causa de ese impacto se retirará automáticamente como baja de la batalla (no es necesario efectuar la tirada en la Tabla de Heridas).

Inutilización de máquinas de guerra: las máquinas de guerra se pueden inutilizar si dos miniaturas del atacante que no estén trabadas en combate invierten un turno completo en inutilizar la máquina, permaneciendo en contacto peana con peana con la máquina y sin llevar a cabo ninguna otra acción. Una sola miniatura también puede inutilizar una máquina de guerra si para ello invierte dos turnos completos como se ha descrito anteriormente.

Botes para el desembarco:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bote	5D6	–	–	–	7	3	–	–	–

Un bote y su tripulación se consideran un carro a efectos de juego, salvo por las siguientes excepciones:

Los botes pueden transportar tantos guerreros como quieras, siempre que sus peanas quepan en él. Los guerreros a bordo de un bote viajan en un espacio muy reducido, así que deberán formar exactamente como en una unidad, lo que los hace más vulnerables a los disparos de las máquinas de guerra (especialmente a los de los lanzavirotes) que cuando mueven por tierra firme.

Mientras permanecen a bordo de un bote, los personajes y campeones pueden utilizar la regla "¡Cuidado, Señor!".

Cuando son impactados por una máquina de guerra que no utiliza la Habilidad de Proyectiles (como cañones, catapultas, etc.), tanto el bote como las tropas que viajan a bordo de él se ven afectados. Calcula, primero, los impactos que sufren los guerreros y, después, los que recibe el bote. Las balas de cañón no pueden rebotar en el agua o en un bote, pero recuerda que una herida provocada por un impacto de Fuerza 7 o más destruye automáticamente un carro o, en este caso, un bote.

En el caso de máquinas de guerra que sí utilizan la Habilidad de Proyectiles, efectúa la tirada para impactar al bote siguiendo el procedimiento habitual (se considera un objetivo grande) y luego determina al azar dónde impacta el proyectil de la siguiente manera: tira 1D6; con un resultado de 1-3 el impacto lo recibe el bote, mientras que con un resultado de 4-6 son las tropas transportadas las que lo reciben. Se considera que las tropas a bordo de un bote son inmunes a la desmoralización.

Los botes parten del borde del campo de batalla del jugador atacante y se mueven como carros (transportando todas las miniaturas a bordo). Las miniaturas transportadas no podrán disparar y se considera que siempre se mueven en ese turno. Los botes tienen una capacidad de movimiento de 5D6 cm y no pueden moverse sobre la playa. Si se obtienen tres resutlados iguales al efectuar la tirada para calcular la distancia que recorre el bote, se considerará que este ha embarrancado y se quedará en esa posición durante el resto de la batalla.

Las miniaturas pueden abandonar un bote saliendo de él en la siguiente fase de movimiento después de haber declarado esta intención y nadando mientras se encuentren en el mar. También empezarán a nadar si su bote resulta destruido. Una miniatura que nada tira 1D6: si obtiene un 1 se ahoga; si obtiene un 2, mueve 5 cm; con un 3, 8cm; con un 4, 10 cm; con un 5, 12cm; y con un 6, 15cm. Las miniaturas con una tirada de salvación por armadura de 5+ o mejor tienen un modificador de -2 al resultado de la tirada, con lo que son más lentas y es más fácil que se aboguen. Las miniaturas derribadas o aturdidas mientras estén nadando se ahogarán. Si el resultado de la tirada es lo bastante alto como para que la miniatura alcance la playa, mueve la distancia total obtenida, andando por la playa la distancia que le falte por recorrer al llegar a ella. A partir del turno siguiente, las miniaturas se mueven según las reglas normales. Las miniaturas que nadan no pueden disparar.

ESCENARIO 2: LAS CIÉNAGAS

Guiado por un Arúspice/Emisario Oscuro, un pequeño ejército atacante intenta romper las líneas de una fuerza enemiga para abrirse paso hacia el interior de la isla.

EJÉRCITOS

Ambos ejércitos se organizan según las listas de ejército de Warhammer correspondientes. El ejército defensor siempre tiene el doble de puntos que el atacante. Por ejemplo, un ejército atacante de 1.500 puntos se tendrá que enfrentar a un ejército defensor de 3.000 puntos.

CAMPO DE BATALLA

Utiliza el Generador de Terreno de Albión. La mesa debería contener, como mínimo, un elemento de escenografía por cada sección de 60 x 60 cm.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores tiran un dado. El que obtiene el resultado más alto elige en qué zona despliega.

El defensor despliega su ejército a 30 cm o menos del borde del tablero elegido. Sus unidades de exploradores deben desplegarse en este momento, pero pueden hacerlo en cualquier punto del campo de batalla, teniendo en cuenta que deben estar a cubiero y a 25 cm del borde del oponente.

El atacante no despliega ninguna de sus tropas.

¿QUIÉN JUEGA EN PRIMER LUGAR?

El atacante actúa en primer lugar. Sus fuerzas se mueven a partir de su borde del campo de batalla como lo haría una tropa que ha perseguido a una unidad enemiga fuera del campo de batalla en el turno anterior. Ninguna tropa del ejército atacante que posea reglas de despliegue especiales (como Exploradores, Enanos Mineros, etc.) las podrá utilizar en este escenario.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla acabará al finalizar el turno de jugador en el que no quede ninguna unidad atacante sobre el campo de batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador que obtiene más puntos de victoria es el vencedor.

REGLAS ESPECIALES

Puntos de victoria: en este escenario los puntos de victoria se calculan miniatura a miniatura. Cada miniatura proporciona un valor en puntos de victoria igual a su coste en puntos.

El defensor obtiene puntos de victoria por cada miniatura del atacante que sea destruida o abandone el campo de batalla por cualquier borde de este, salvo el del defensor. Los monstruos/carros y los personajes que los monten se consideran miniaturas independientes a efectos de puntos de victoria.

El atacante obtiene puntos de victoria por cada miniatura del defensor que sea destruida, abandone el campo de batalla o se encuentre huyendo en el momento de finalizar la batalla. Además, también obtiene puntos de victoria por cada una de sus propias miniaturas que consiga abandonar el campo de batalla por el lado controlado por el defensor (incluso si es como resultado de una huida). Una unidad del atacante puede abandonar voluntariamente el campo de batalla por el lado controlado por el defensor si, como mínimo, una de sus miniaturas sale por el borde de la mesa. Una unidad del atacante que haya abandonado el campo de batalla por el lado controlado por el defensor no podrá volver a la partida.

ESCENARIO 3: LAS PIEDRAS OGHAM

Los dos ejércitos luchan por el control de uno de los sagrados círculos de piedra de Albión. Estos lugares místicos son el punto focal de todas las energías mágicas que fluyen por el éter de la isla. Si el Señor Oscuro obtuviera el control de todos ellos, el destino del mundo de Warhammer estaría sellado.

EJÉRCITOS

Ambos ejércitos se organizan según las listas de ejército de Warhammer correspondientes basándose en un límite en puntos previamente acordado.

CAMPO DE BATALLA

Coloca las Piedras Ogham en el centro del campo de batalla de manera que formen un círculo de 30 cm de radio. El interior del círculo no puede contener ningún otro elemento de escenografía. Deja por lo menos 12 cm entre piedra y piedra (las piedras se consideran terreno impasable). El terreno en el exterior del círculo puede colocarse de cualquier manera acordada entre los jugadores, pero nosotros os recomendamos que utilicéis el Generador de Terreno Aleatorio de Albión y os limitéis a un elemento de escenografía por cada cuadrante del campo de batalla.

DESPLIEGUE

El despliegue es el mismo que para una Batalla Campal (consulta las páginas 199-200 del reglamento de Warhammer).

La única excepción es que los ejércitos despliegan en los bordes estrechos del tablero.

¿QUIÉN JUEGA EN PRIMER LUGAR?

Ambos jugadores tiran un dado. El jugador que ha acabado de desplegar primero suma +1 al resultado de su tirada. El jugador que obtiene el resultado mayor puede elegir si mueve en primer o en segundo lugar (repite las tiradas si el resultado obtenido es un empate).

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla terminará cuando se hayan cumplido las condiciones de victoria o cuando se hayan jugado 10 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

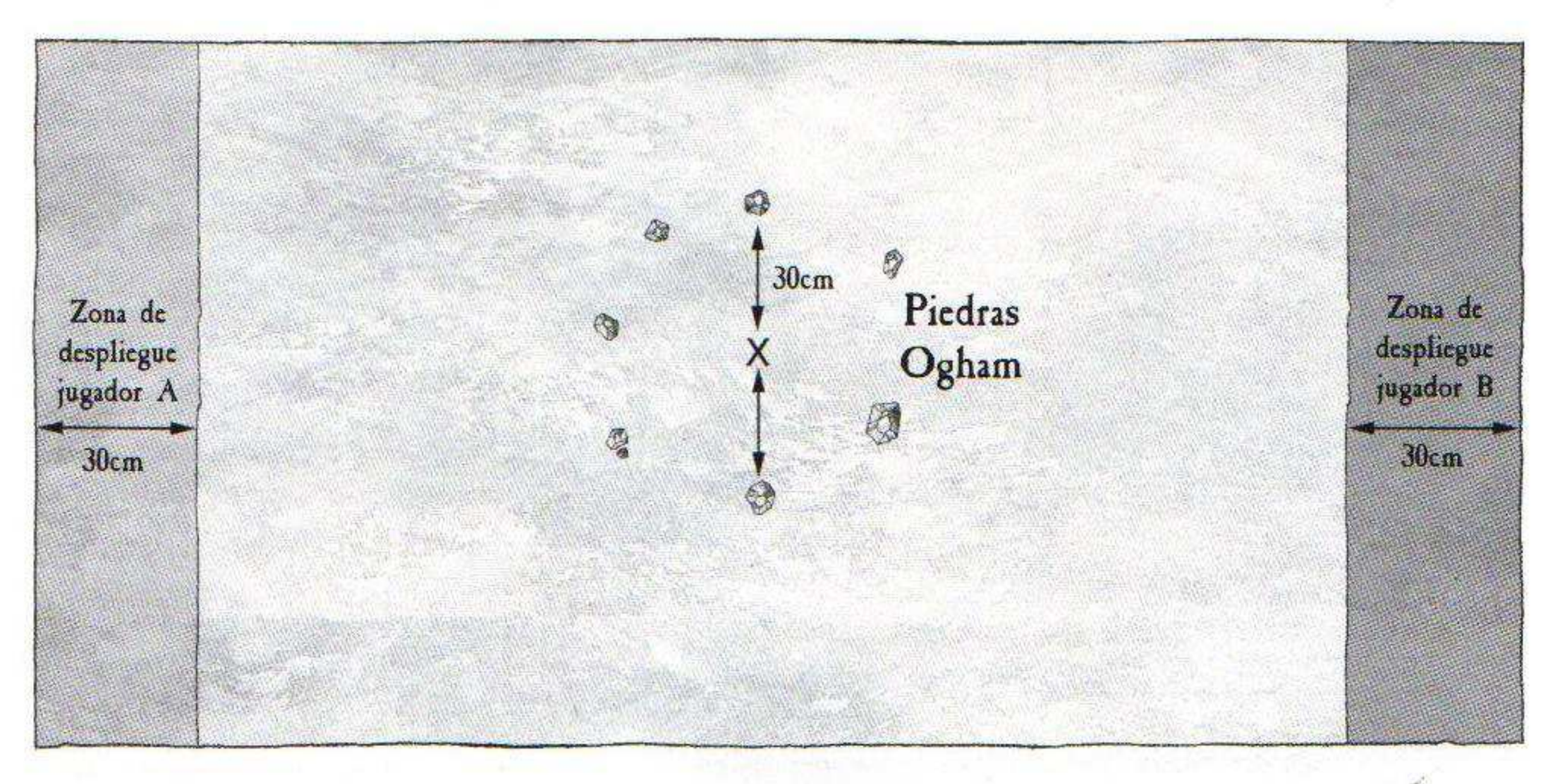
Para obtener la victoria un jugador deberá tener una o más miniaturas en el interior del círculo de piedras al inicio de cualquier turno propio posterior al Turno 4, siempre que no haya ninguna miniatura enemiga en el interior del círculo. Ten en cuenta que las miniaturas que huyen no cuentan para ninguno de los dos ejércitos a efectos de conseguir las condiciones de victoria.

Si la batalla dura diez turnos, al final del Turno 10 suma la *potencia de la unidad* de todas las unidades que se encuentren en el interior del círculo de piedras. El jugador que obtenga el resultado mayor de la suma de la *potencia de la unidad* de todas las unidades en el interior del círculo gana (en caso de que ambos resultados sean iguales, el juego se considerará un empate).

REGLAS ESPECIAES

La Magia Ogham: cualquier hechicero que se encuentre en el interior del círculo de piedras al inicio de una fase de magia generará el doble de *dados de energía* o de *dados de dispersión*. Suma estos dados adicionales a la pila de dados de su bando. Ten en cuenta que cualquier otra miniatura que genere *dados de dispersión* y los añada a la pila de su ejército normalmente (como, por ejemplo, los Herreros Rúnicos Enanos o los Sacerdotes Guerrero del Imperio) generará también el doble de dados. Los objetos mágicos que generan *dados de energía/dispersión* no se ven afectados, así como la regla especial de *resistencia a la magia*.

Debido a la naturaleza sagrada de los círculos de piedra, no se pueden invocar miniaturas no muertas en el interior del círculo de piedras.



ESCENARIO 4: LA CALZADA DE LOS GIGANTES

Un ejército invasor avanza más y más hacia el interior de la brumosa Albión. De repente, los invasores son emboscados por un gran grupo de horribles criaturas gigantescas que emerge de los marjales circundantes. Su ataque está tan cuidadosamente preparado y es efectuado con tanta perfección, que parece controlado por una inteligencia superior.

¡EMBOSCADA!

Este escenario es una "Emboscada" y sigue todas las reglas del escenarios del mismo nombre descrito en la página 209 del reglamento de Warhammer, con las siguientes excepciones:

EJÉRCITO DEFENSOR

El defensor organiza su ejército siguiendo el procedimiento habitual (recuerda que el valor en puntos del ejército defensor debe ser un 50% superior al del ejército atacante).

EJÉRCITO ATACANTE

El atacante desplegará un ejército compuesto exclusivamente por "monstruos". Ignora cualquier restricción habitual para la organización del ejército (como número de unidades Básicas, Especiales, Singulares, etc.).

Con "monstruos" nos referimos a cualquier miniatura o unidad de miniaturas que resista 3 Heridas o más en su perfil básico y no sean máquinas de guerra, carros ni personajes. Se pueden elegir de cualquier libro de ejército o, si el libro de ejército correspondiente todavía no está publicado, del suplemento Hordas Invasoras. Los únicos Mercenarios que se podrán utilizar son los Gigantes de Albión (¡sorpresa!). Si el monstruo es una elección "0-1", sólo se podrá desplegar una de esas criaturas (o enjambres) en el ejército "monstruoso".

Todas las criaturas que normalmente desplegarían solo como monturas de personajes (como Grifos, Serpientes Aladas, Dragones y similares) podrán desplegar sin jinete. No se podrán adquirir las monturas de personajes especiales (sus equivalentes normales están, no obstante, disponibles).

Los Monstruos que normalmente tienen "tripulación", como Estegadones, Hidras de Guerra, Salamandras, etc., pueden desplegarse, pero sin su tripulación. Para compensar esta pérdida, su coste en puntos se reduce en un 10%.

Ningún monstruo tendrá que efectuar *chequeos de reacción*; los monstruos podrán luchar de manera normal bajo el control del jugador.

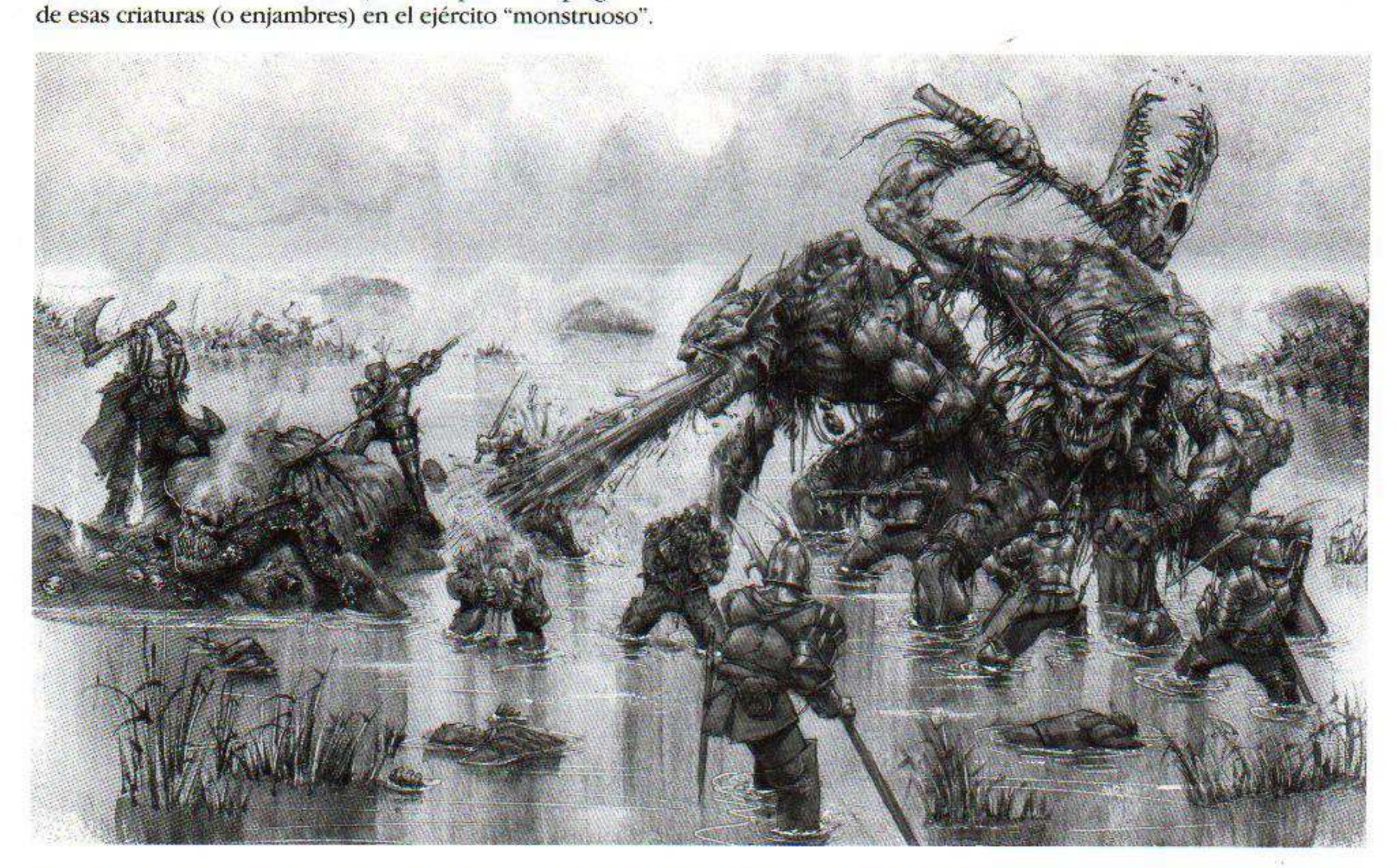
Normalmente, este ejército no tiene General; no obstante, si lo deseas, puedes incluir un Emisario Oscuro/Arúspice como General de este ejército "monstruoso" y se considerará que ha sido él quien ha invocado a todas esas criaturas para atacar al enemigo.

CAMPO DE BATALLA

La única diferencia es que debe utilizarse el Generador de Terreno Aleatorio de Albión.

CONDICIONES DE VICTORIA

Esta aclaración se aplica también a las reglas normales para el escenario de Emboscada: solo se obtendrán puntos de victoria por las unidades enemigas destruidas, que hayan huido del campo de batalla o que estén huyendo en el momento de finalizar la batalla. No se obtendrá ningún otro tipo de puntos de victoria. La tabla de puntos de victoria no se utiliza y el vencedor será el jugador que obtenga más puntos.



ESCENARIO 5: EL BASTIÓN DE LOS ANCESTRALES

Un ejército atacante ha alcanzado una de las enormes fortificaciones que defienden la Ciudadela del Señor Oscuro. Mantener un asedio a gran escala sería sangriento y muy costoso para el atacante, así que este intentará llevar a cabo un osado plan. Una pequeña fuerza de asalto con equipo ligero ha alcanzado una puerta secundaria arrastrándose de noche entre las sombras y está lista para asaltar con las primeras luces del alba. El plan consiste en asaltar las murallas, obtener el control de la puerta y mantenerlo el tiempo suficiente para que los atacantes lleguen a la puerta y puedan penetrar en la fortaleza.

¡AL ASEDIO!

Este escenario es un "Asedio" y sigue todas las reglas descritas en el Apéndice 4 del reglamento de Warhammer, salvo por las siguientes excepciones:

EJÉRCITO DEFENSOR

El defensor dispone de 750 puntos, con los que sólo puede elegir unidades de infantería y personajes a pie que no puedan lanzar hechizos. No se pueden utilizar Arúspices ni Emisarios Oscuros en este escenario.

EQUIPO DE ASEDIO

El defensor puede adquirir todo tipo de equipo de asedio defensivo para sus tropas.

EJÉRCITO ATACANTE

El atacante dispone de 1.500 puntos, con los que sólo puede elegir unidades de infantería y personajes a pie que no puedan lanzar hechizos. No se pueden utilizar Arúspices ni Emisarios Oscuros en este escenario.

EQUIPO DE ASEDIO

El atacante sólo puede equipar a sus tropas con escalas y garfios.

CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla es como se indica en el mapa inferior

DESPLIEGUE

Los defensores despliegan en primer lugar. Los atacantes despliegan a continuación en cualquier punto del exterior de las murallas situado a más de 38 cm de estas.

¿QUIÉN JUEGA EN PRIMER LUGAR?

El defensor mueve en primer lugar.

DURACIÓN DE LA BATALLA

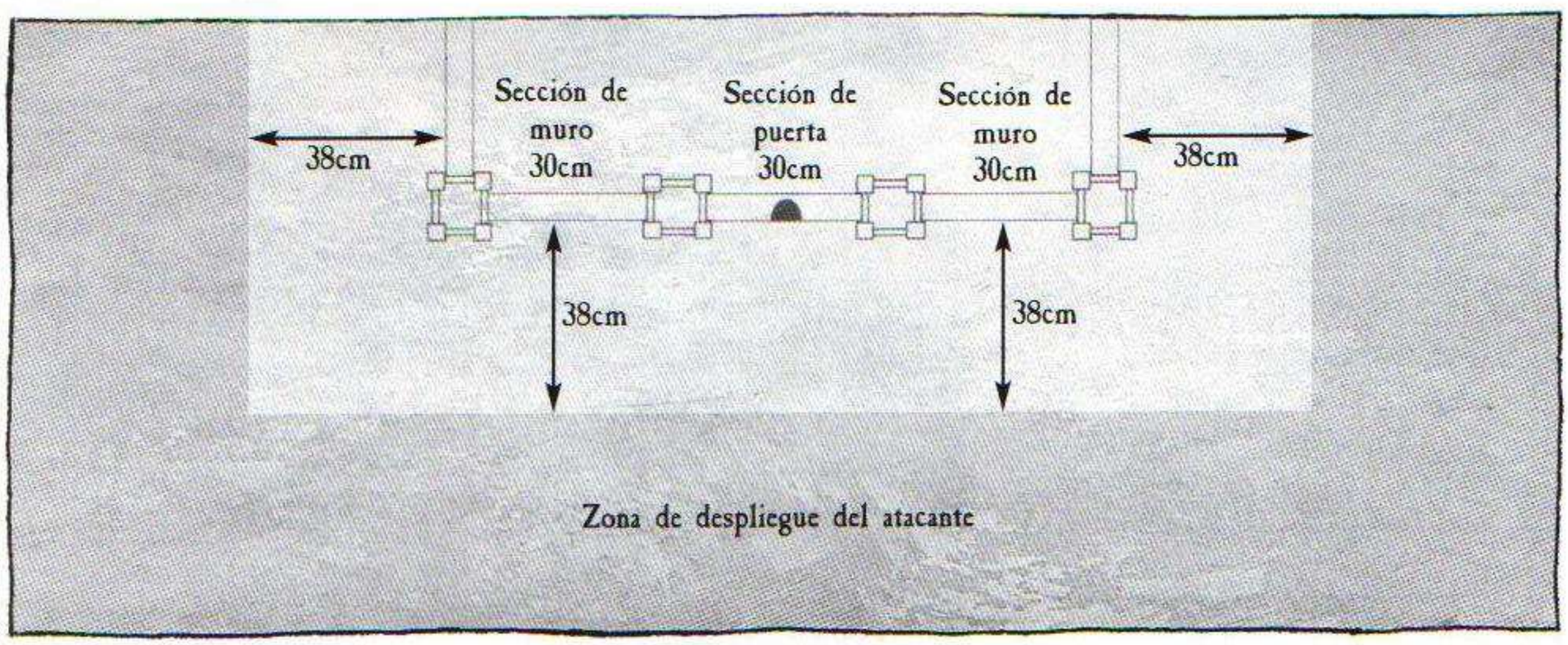
Siete turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Para obtener la victoria, el jugador atacante deberá tener el control de la puerta al finalizar la partida. Para controlar la puerta es necesario tener una unidad no desmoralizada y con una *potencia de la unidad* de 5 o más en el interior de las murallas y en contacto peana con peana con la puerta al finalizar la partida (las miniaturas voladoras no cuentan a tal efecto).

Si al finalizar la partida la unidad atacante cumple estos requisitos pero se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo con el defensor, el juego se considerará un empate. Si no hay ninguna unidad atacante en esa posición, el defensor obtendrá la victoria.

El atacante también obtiene la victoria si aniquila completamente al defensor.



ESCENARIO 6: LA LLANURA DE LAS BATALLAS

¡La batalla final! Conducidos por los Arúspices y los Emisarios Oscuros, los ejércitos han llegado, finalmente, a la legendaria Llanura de las Batallas. Allí, bajo la arreciante tormenta que azota ese miserable lugar, las huestes se enfrentan en la última batalla. El acero choca contra el acero mientras los guerreros luchan desesperadamente por sus vidas, debatiéndose en el fango teñido por su sangre roja y oscura. En la Llanura de las Batallas, solo el destino y el valor de los contendientes decidirá quién vive, quién vence... y quién muere.

¡BATALLA CAMPAL!

Este escenario es una "Batalla Campal" y sigue todas las reglas descritas para el escenario del mismo nombre en las páginas 199-200 del reglamento de Warhammer, salvo por las siguientes excepciones:

OBJETIVOS

El único objetivo de la batalla es aniquilar por completo al enemigo. ¡Sin cuartel! ¡Sin piedad! El último hombre en pie será el vencedor.

EJÉRCITOS

Ambos ejércitos se organizan según su correspondiente lista de ejército, con un límite en puntos previamente acordado. Ambos ejércitos deberán tener un mismo valor en puntos y deberán incluir, respectivamente, un Arúspice y un Emisario Oscuro. Tal vez desees pactar con tu oponente para incluir más de un Arúspice/Emisario Oscuro por bando; no obstante, si lo haces, ten cuidado, ya que el poder de la magia se multiplicará.

CAMPO DE BATALLA

La Llanura de las Batallas es un páramo desierto. Deja el tablero completamente vacío.

DESPLIEGUE

Se despliega siguiendo las reglas normales para una Batalla Campal, salvo que los Exploradores y otras unidades que utilicen reglas especiales de despliegue no podrán utilizarlas en este escenario.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

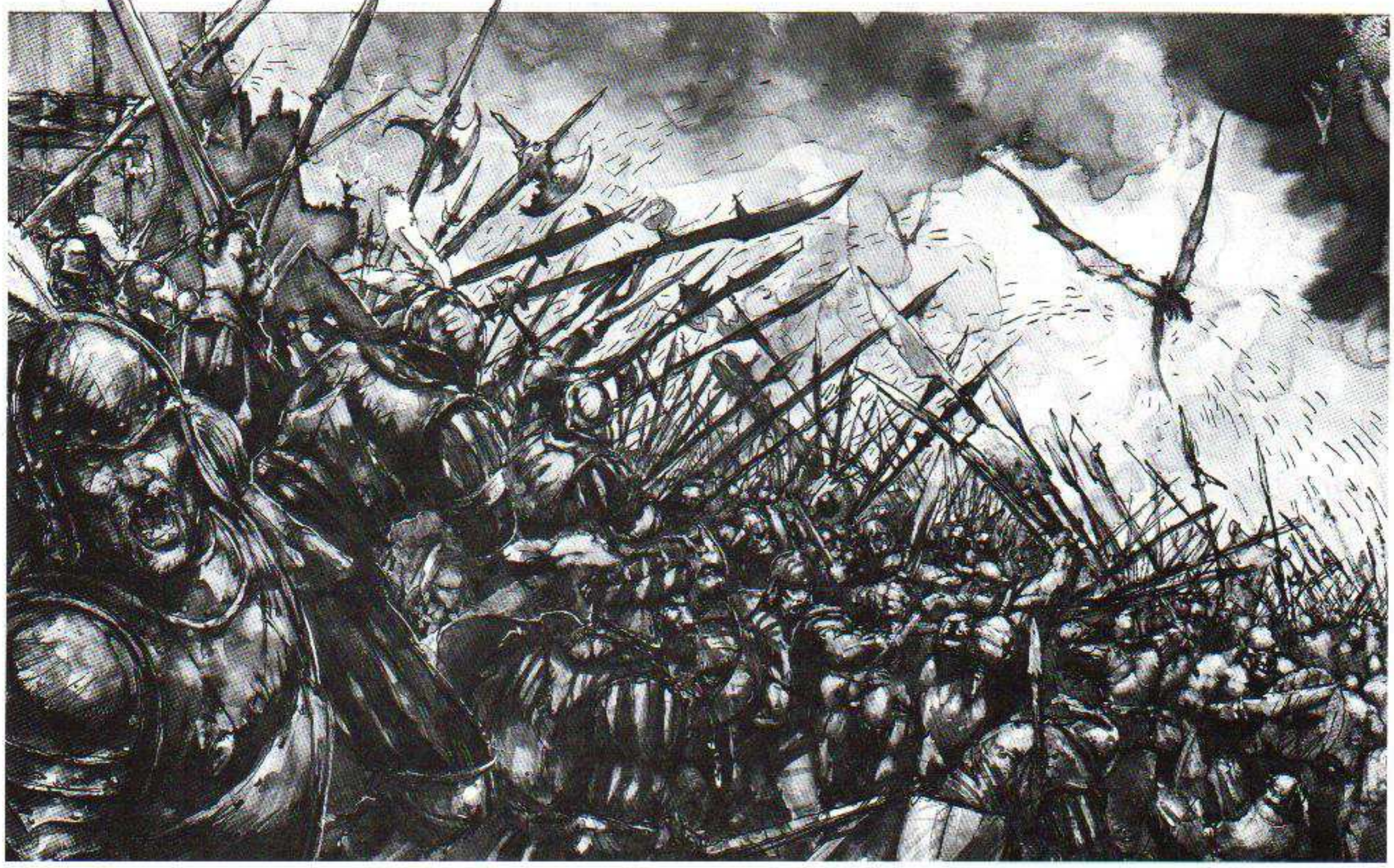
¡Hasta la muerte!

REGLAS ESPECIALES

¡Diluvio!: el resultado número 7 de la Tabla de Clima de Albión se aplica durante toda la partida. ¡Que te diviertas!

¡Sin cuartel!: en este escenario ninguna unidad puede abandonar el tablero. Las unidades que huyen se detendrán en cuanto alcancen el borde del tablero y se reagruparán automáticamente al inicio de su siguiente fase de reagrupamiento, incluso si tienen menos del 25 % de su *potencia de la unidad* inicial.

Las unidades que persiguen también se detienen en el borde del tablero. Observa que esto puede conducir a situaciones en las que una unidad que persigue puede alcanzar y destruir a una unidad desmoralizada incluso a pesar de que esta haya obtenido un resultado mayor en la tirada para huir que los perseguidores en la tirada para perseguir. Esto es intencionado: la unidad que huye resultará destruida de la manera habitual.



Ideas para la Campaña

Hay muchas posibilidades para poner en marcha una campaña. Si no se te ocurre ninguna, intenta echar una ojeada a la historia del mundo de Warhammer descrita en el reglamento y en los libros de ejército: seguro que encuentras algo que encienda tu imaginación.

Con motivo de la campaña de *La Sombra sobre Albión*, las tiendas Games Workshop de todo el mundo celebrarán partidas con escenarios y eventos especiales. Probablemente querrás acercarte y participar. Pero ¿qué pasa si no tienes una tienda Games Workshop cerca? Bueno, no dejes que eso te impida unirte a la diversión: puedes reunirte con tu grupo de juego habitual y podéis organizar vuestra propia minicampaña, como ya se ha explicado anteriormente; o tal vez quieras explorar otras ideas que te sugiera la neblinosa isla de Albión. Podrías...

• *Practicar un poco el deporte tradicional que los Gigantes conocen como "el Gran Mamporro". Este brutal deporte es un simple entretenimiento para estos nativos de la isla y consiste, básicamente, en que un grupo de Gigantes con ganas de bronca se reúnen para machacarse la cabeza los unos a los otros con rocas, árboles y cualquier otra cosa que tengan a mano. ¡De hecho, nosotros seguramente haremos alguna competición de este tipo!*

• *Una carrera de carros. En Albión el carro es un elemento bastante habitual del paisaje y, a menudo, se celebran competiciones para decidir quién es el mejor auriga. Para ello, adapta las reglas habituales o invéntate unas reglas totalmente nuevas.*

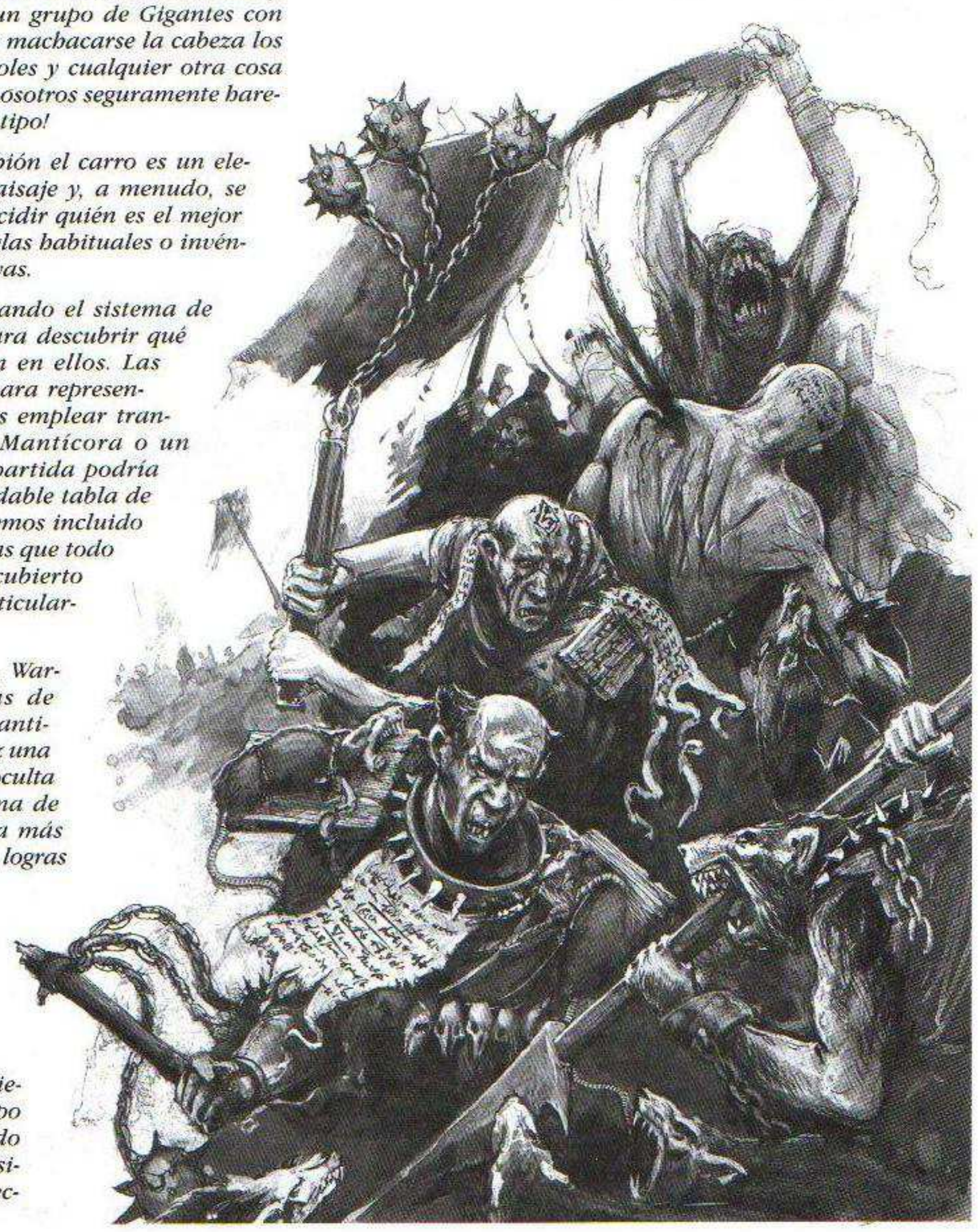
• *Explorar los pantanos empleando el sistema de escaramuzas de Warhammer para descubrir qué horribles monstruos merodean en ellos. Las Bestias del Cieno son idóneas para representar estas criaturas, pero puedes emplear tranquilamente una Hidra, una Mantícora o un Dragón como monstruo. Esta partida podría dar un significado a la desagradable tabla de terreno viscoso de Albión que hemos incluido al final de este libro. ¿Te imaginas que todo el campo de batalla estuviese cubierto por un tipo u otro de terreno particularmente desagradable?*

• *Librar batallas de Mordheim, Warhammer Quest o escaramuzas de Warhammer para explorar los antiguos túmulos de los valles. Tal vez una poderosa espada mágica yazca oculta entre las mohosas ruinas de una de esas tumbas y puedas utilizarla más tarde en tus batallas... si es que logras liberarla de las garras de un rey muerto largo tiempo atrás. Aunque, claro, ¡siempre cabe la posibilidad de que tus héroes favoritos caigan en combate y se unan a los muertos vivientes en su agitado reposo!*

• *Librar una batalla entre la niebla. Podrías asumir que el campo de batalla entero está sumergido en una espesa niebla y que la visibilidad se reduce a 10D6 cm. Efectúa la tirada cada turno de juego para determinar lo lejos que consigues ver. Obviamente, no puedes iniciar una carga o disparar contra algo que no ves. Por otra parte, la magia podría funcionar normalmente o podría no hacerlo en absoluto: es tu juego, tú decides.*

• *Para partidas realmente grandes, podrías librar batallas de Warmaster como parte de la campaña de La Sombra sobre Albión.*

Y esto sólo es lo primero que nos ha pasado por la cabeza. ¿Por qué no intentas probar alguna de las ideas que te hemos dado o cualquier otra que se te ocurra? En realidad, no hay ninguna necesidad de sentirse atado a las reglas de batalla normales, siempre y cuando todo el mundo se lo pase bien. ¡Si descubres algo realmente interesante, explícanoslo para que podamos probarlo nosotros también!



El Clima de Albión

La mayoría de veces, las batallas se librán en condiciones meteorológicas relativamente buenas. Tal vez haya una ligera llovizna o haga algo de viento, pero nada que realmente pueda menguar el entusiasmo asesino de las tropas. En Albión es completamente distinto. Tal vez se deba a que es una isla o tal vez sea una medida de protección de los Ancestrales, pero lo cierto es que el clima de Albión se entromete en cualquier actividad. De hecho, los nativos son famosos por lo mucho que se quejan sobre el tiempo. Por lo visto, haga el tiempo que haga, hace demasiado calor, demasiado viento o, lo que sucede más a menudo, ¡demasiada humedad! Las siguientes reglas te permiten tener en cuenta este factor tan importante cuando libres una batalla de Warhammer en Albión.

Cuando una tropa despliega para la batalla y cae sobre ella una llovizna insistente, no solo empapa el equipo de los guerreros, sino también su ánimo. Esta situación es el punto de partida de la Tabla de Clima y se representa con el número 4. Durante la batalla puede empeorar o mejorar según se aclaren las nubes o se vuelvan más densas.

Al inicio de cada turno de juego, incluido el primero, tira 1D6 en la Tabla Atmosférica para determinar si el tiempo mejora o empeora. Por "turno de juego" nos referimos a los turnos de ambos jugadores con el mismo número; es decir, los primeros turnos de ambos jugadores forman el Turno 1 de Juego, los segundos turnos de ambos jugadores son el Turno 2 de Juego y así sucesivamente.

TABLA ATMOSFÉRICA

1D6	Resultado
1-2	Resta -1 a la situación climática.
3-4	Ningún cambio.
5-6	Suma +1 a la situación climática.

CLIMA DE LA CAMPAÑA

En una campaña, tal vez desees variar el número que refleja la situación climática inicial. La primera batalla de la campaña empieza con una Llovizna Ligera (4), como es habitual. En la segunda partida y las siguientes efectúa una tirada en la Tabla Atmosférica para ver si la situación climática inicial se altera o no. Por ejemplo, si obtienes un 6 al inicio de la segunda batalla, esta empezará con Chubascos (5) en lugar de la llovizna habitual. Este efecto es acumulativo, así que, si en la tercera batalla obtuvieras otro 6, empezarías la batalla desplegando bajo una Lluvia Torrencial (6).

En la página web de *La Sombra sobre Albión* (que puedes encontrar en www.games-workshop.com/albion) incluiremos un informe meteorológico con la previsión meteorológica del tiempo más probable para ese día. Simplemente, fíjate en la zona en la que vas a luchar y en lo que dice el informe meteorológico del día acerca de ella. Eso será una buena guía para determinar la situación climática inicial de cualquier día determinado.

TABLA DE CLIMA

Situación Climática	Descripción
1	**Granizo**

El cielo se vuelve negro y unas piedras de granizo del tamaño de un puño caen sobre los ejércitos.

La capacidad de movimiento en vuelo se reduce a la mitad. O sea, la mayoría de criaturas voladoras volarán 25cm en vez de los 50cm habituales. Cualquier disparo de proyectiles debe aplicar un modificador de -2 a la tirada para impactar. Cualquier máquina de guerra que no utilice la HP solo podrá disparar si obtiene un 6+ en 1D6. Efectúa la tirada al inicio de cada turno para ver si puede disparar. Además, todos los intentos de reagruparse deben aplicar un modificador de -1. Las ciénagas se consideran pantanos fétidos.

2 **Chubascos Tormentosos y Galernas**

El viento arrecia, lanzando rachas de lluvia horriblemente frías sobre los regimientos, desviando todas las flechas y los pivotes y ahogando las voces de mando con un rugido atronador.

La capacidad de movimiento en vuelo se reduce a la mitad. O sea, la mayoría de criaturas voladoras volarán 25cm en vez de los 50cm habituales. Cualquier disparo de proyectiles debe aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar. Cualquier máquina de guerra que no utilice la HP solo podrá disparar si obtiene un 4+ en 1D6. Efectúa la tirada al inicio de cada turno para ver si puede disparar. Además, todos los intentos de reagruparse deben aplicar un modificador de -1. Las ciénagas se consideran pantanos fétidos.

3 **Llovizna Ligera y Niebla**

Jirones de niebla envuelven a ambos ejércitos y el aire es pesado y bochornoso.

Al inicio de cada turno de juego, tira un dado de artillería y multiplica el resultado por 3 para saber lo lejos que pueden ver tus tropas en centímetros. Si obtienes un resultado de "problemas", la niebla se levanta momentáneamente, pero tendrás que volver a tirar en el siguiente turno de juego. No puedes disparar, cargar ni lanzar hechizos que requieran estar en línea de visión contra objetivos que no puedes ver.

4 **Llovizna Ligera**

Las tropas están empapadas y se oyen bastantes quejas entre los hombres, ¡pero la guerra tiene que continuar!

Todo el mundo espera que llueva en Albión, así que no hay ningún efecto.

5 **Chaparrón**

El agua cubre los campos en los que luchan los ejércitos, pero eso no consigue detener la matanza.

Las ciénagas se consideran pantanos fétidos.

6 **Lluvia Torrencial**

Los cielos se abren y el agua empapa a los ejércitos. La pólvora está mojada y le cuesta prender, las cuerdas de los arcos resbalan y los hombres están calados y se sienten miserables.

La capacidad de movimiento en vuelo se reduce a la mitad. O sea, la mayoría de criaturas voladoras volarán 25cm en vez de los 50cm habituales. Cualquier disparo de proyectiles debe aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar. Cualquier máquina de guerra que no utilice la HP solo podrá disparar si obtiene un 4+ en 1D6. Efectúa la tirada al inicio de cada turno para ver si puede disparar. Las ciénagas se consideran pantanos fétidos, los pantanos fétidos se consideran marismas y los torrentes se consideran ríos.

7 **Aguacero**

Negros nubarrones cubren el cielo y la lluvia cae pesadamente sobre los ejércitos. Rayos de furiosa energía eléctrica crepitan en el cielo mientras los propios dioses luchan en las alturas.

La capacidad de movimiento en vuelo se reduce a la mitad. O sea, la mayoría de criaturas voladoras volarán 25cm en vez de los 50cm habituales. Cualquier disparo de proyectiles debe aplicar un modificador de -2 a la tirada para impactar. Cualquier máquina de guerra que no utilice la HP solo podrá disparar si obtiene un 6+ en 1D6. Efectúa la tirada al inicio de cada turno para ver si puede disparar. Además, todos los intentos de reagruparse deben aplicar un modificador de -1. Las ciénagas se consideran pantanos fétidos, los pantanos fétidos se consideran marismas y los torrentes se consideran ríos.

Por si esto no fuera suficiente, al inicio del turno de cada jugador una o más unidades recibirán el impacto de un rayo. Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtiene el resultado más bajo designa una de sus unidades para recibir el impacto de un rayo. En caso de empate, ambos jugadores deberán designar una de sus unidades. La unidad afectada recibe 1D6 electrizantes impactos de Fuerza 5.

Ten en cuenta que, una vez que la lluvia ha afectado a los ejércitos, estos permanecen mojados durante el resto de la batalla. Aplica la penalización del peor efecto climático sufrido por la unidad cada vez que esta dispare con armas de proyectiles. Si, por ejemplo, en el turno anterior estaba lloviendo de manera torrencial, pero ahora solo lloviznea ligeramente, las tropas deben aplicar de todas maneras el modificador de -1 a la tirada para impactar.

En el terreno anegado también deben aplicarse las condiciones de su versión más húmeda. Por ejemplo, si la batalla comienza con una Lluvia Torrencial, pero después se convierte en un Chaparrón, los torrentes seguirán considerándose ríos.

GENERADOR DE TERRENO DE ALBIÓN

Esta tabla amplía la gama de generadores de terreno del reglamento de Warhammer y sigue las reglas normales para colocar elementos de escenografía descritas en las páginas 218-219. Puedes utilizar los generadores de Tierras Yermas, de los Reinos Enanos (terreno montañoso) o el generador que describimos a continuación para generar el terreno en los campos de batalla de Albión.

El siguiente generador de terreno representa la isla envuelta en brumas de Albión, una tierra habitada por una variedad de bárbaros atrasados y brutales que luchan constantemente entre ellos, así como contra las numerosas monstruosidades que pululan en el interior de su país.

Para generar un elemento de escenografía, tira 2D6. Si obtienes un resultado duplicado, puedes repetir la tirada o bien añadir un segundo elemento del mismo tipo al campo de batalla. Se asume que ningún elemento supera los 30 cm de diámetro si son elementos de área o los 30 cm de longitud si es un elemento lineal.

2D6 Resultado

2 Círculo de Piedras
Un círculo de piedras muy antiguo con textos grabados en la sinuosa escritura oghâm. Estos lugares sagrados son vitales para controlar el flujo de los vientos de la magia en todo el mundo de Warhammer. Consulta las reglas de la magia Ogham en la página 17.

3 Pantano Fétido
Un área de charcas y vegetación putrefacta. Este pantano salado lleno de promontorios flotantes se considera terreno muy difícil, pero no bloquea la línea de visión. Además, es completamente impasable para máquinas de guerra. Si se obtiene un resultado de 5 ó 6 en 1D6 hay un camino de troncos* que atraviesa parte del pantano.

4 Pequeño lago
Las aguas inmóviles y negras de este lago son frías y amenazantes. Es imposible cruzarlo.

5 Tierras baldías
Retorcidos arbustos llenos de espinas y zarzales cubren este pedregal. Los peñascos y las malas hierbas hacen que este sea un terreno difícil, pero también proporcionan cobertura ligera.

6 Colina
Una colina baja con una suave inclinación. Las colinas de Albión a menudo están salpicadas de arbustos y maleza, pero rara vez lo suficientemente abundantes como para que proporcionen cobertura o la colina se considere terreno difícil.

7 Ciénaga
Se trata de un cañaveral con el típico árbol retorcido aquí y allí. Se considera terreno difícil, pero no bloquea la línea de visión. Si se obtiene un resultado de 5 ó 6 en 1D6 hay un camino de troncos* que atraviesa parte de la ciénaga.

8 Torrente
Un riachuelo frío y de aguas muy rápidas. Sólo mide entre 5 y 7 cm de ancho, pero las resbaladizas piedras cubiertas de musgo que forman su lecho lo convierten en terreno difícil.

9 Bosque oscuro y amenazante
Esta área es un bosque de antiguos árboles retorcidos densamente apretados. Muy poca luz consigue penetrar el grueso follaje de enfermizo color verde. El bosque se considera terreno difícil y proporciona cobertura ligera.

10 Río
Un río ancho y traicionero, con bancos de arena y una fuerte corriente. Esta sección de río debe colocarse de manera que entre y salga del campo de batalla, describiendo una curva que puede terminar en el mismo borde desde el que fluye el río o en otro (no puede detenerse en medio de la nada). El río no puede exceder más de la mitad de la longitud de la mesa, a menos que ambos jugadores estén de acuerdo. El río no puede cruzarse por ningún punto, salvo por un vado* o uno de los destartalados puentes de madera* construidos por los nativos. Un río siempre debe incluir, como mínimo, un punto que permita cruzarlo; y, si mide más de la mitad de la longitud de la mesa, deberían incluir dos puntos (cada jugador colocará uno).

11 Desfiladero
Una única hilera o grupo de pequeños promontorios rocosos. Deben ser muy inclinados, rocosos e impasables en su mayoría. Algunos son pináculos de roca imposibles de escalar, mientras que otros pueden ser cornisas por un lado y suaves laderas por el otro o tener la cumbre completamente llana.

12 Marisma
Un caminante que atraviesa una marisma aparentemente segura puede desaparecer de repente en el cieno, un destino bastante habitual para los humanos y animales de Albión. Esta traicionera área se considera terreno difícil. Además, por cada turno que una unidad pase en el interior de una marisma o atravesándola perderá 1D6 miniaturas, que desaparecerán bajo la lodosa superficie. Si se obtiene un resultado de 5 ó 6 en 1D6 hay un camino de troncos* que atraviesa parte de la marisma.

** Los caminos de troncos, puentes y vados se consideran todos terreno abierto y deben ser de, como mínimo, 10 cm de anchura para permitir que los pueda atravesar una unidad.*

WARHAMMER
LA SOMBRA SOBRE ALBIÓN

Por todo el Viejo Mundo, y más allá, se han detectado grandes prodigios que profetizan un gran desastre.

En Nuln, un Sacerdote de Sigmar se ha lanzado de la torre más alta del templo mientras gritaba que el Señor Oscuro ha vuelto.

En Ulthuan, los Señores del Conocimiento de los Altos Elfos han detectado un cambio en los vientos de la magia: la energía oscura sopla con más fuerza de lo que lo ha hecho en muchos siglos.

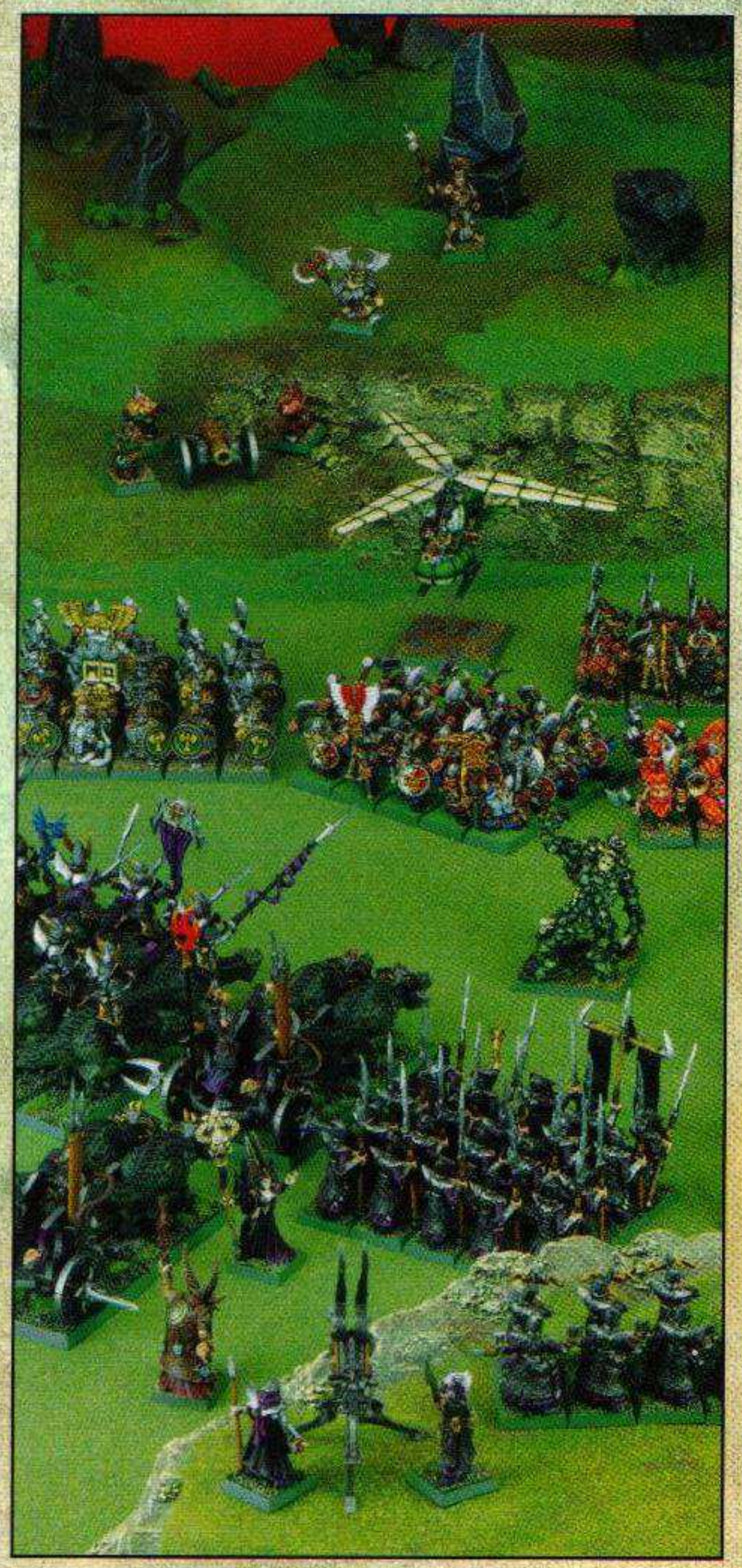
Un Caballero Andante Bretoniano afirma haberse encontrado con un grotesco extraño que dijo ser el emisario de un poder en alza.

En lo más profundo de las Montañas del Fin del Mundo, los Enanos releen sus más antiguos documentos en busca de alguna pista acerca de la causa de que sus runas de vigilancia y protección estén fallando.

En sus túneles, los Skavens están más frenéticos que nunca, excavando nuevos túneles con un frenesí demencial, excitados por la llegada del Caos.

Y en el Mar del Caos los marineros afirman que las brumas y nieblas que envolvían la misteriosa isla de Albión se han levantado y pueden verse perfectamente sus impresionantes acantilados blancos surgiendo del mar.

El destino final del mundo cuelga de un hilo...



Arúspice *Emisario Oscuro*

UN SUPLEMENTO DE
WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS FANTÁSTICAS

Este libro contiene las reglas para nuevos tipos de unidades, escenarios, meteorología y terreno para librar batallas en la isla de Albión.

Necesitarás una copia de Warhammer para utilizar el contenido de este libro.

www.games-workshop.es/albion.html

CÓDIGO DE PRODUCTO
03 04 99 99 062
Impreso en España

MINIATURAS CITADEL

Citadel y el castillo de Citadel, Games Workshop, el logo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. El copyright exclusivo sobre los contenidos de este libro es propiedad de Games Workshop Ltd. © 2001. Todos los derechos reservados.

www.games-workshop.es
www.games-workshop.com
ISBN 84-88879-74-1